

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF BARANG BEKAS
TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK 5-6 TAHUN DI
RAUDHATUL ATHFAL AKHLAKUL KARIMAH KOTABUMI LAMPUNG
UTARA**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

Nurul Kumala Dewi

NPM:1311070057

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG**

1439 H /2018 M

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF BARANG BEKAS
TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK 5-6 TAHUN DI
RAUDHATUL ATHFAL AKHLAKUL KARIMAH KOTABUMI LAMPUNG
UTARA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

Nurul Kumala Dewi
NPM:1311070057

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd
Pembimbing II : Bernediv Nurdin, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG**

1439 H / 2018 M

ABSTRAK

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BARANG BEKAS TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK 5-6 TAHUN DI RA AKHLAKUL KARIMAH KOTABUMI LAMPUNG UTARA

**Oleh
NURUL KUMALA DEWI**

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru. Perkembangan kreativitas dipandang sebagai hal yang sangat penting, karena dengan kreativitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitasnya. Agar proses perkembangan kreativitas anak terarah maka perlu alat-alat permainan yang sangat bernilai edukasi, atau yang sering disebut APE. Adapun rumusan masalahnya adalah “Seberapa besar pengaruh yang signifikan alat permainan edukatif barang bekas terhadap perkembangan kreativitas anak 5-6 tahun di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara”.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen* dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun yang terbagi dua kelas yaitu kelas BI sebagai kelompok eksperimen dan kelas B II sebagai kelompok kontrol. Teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dan uji hipotesis yang digunakan adalah t-test atau uji-t. Dari hasil data yang didapat bahwa Sig.(2-tailed) 0.00 ini lebih kecil dari Sig.0.05 (5%) jadi disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dan terdapat pengaruh yang signifikan dalam perkembangan kreativitas anak dengan memanfaatkan barang-barang bekas.

Kata Kunci: Perkembangan Kreativitas, APE Barang Bekas.



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF BARANG
BEKAS TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS
ANAK 5-6 TAHUN DI RA AKHLAKUL KARIMAH
KOTABUMI LAMPUNG UTARA**

**Nama : Nurul Kumala Dewi
NPM : 1311070057
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

**Untuk Di Munaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

**Nurul Hidayah, M.Pd
NIP.197805052011012006**

Pembimbing II

Bernediv Nurdin, M.Pd

**Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD**

**Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF BARANG BEKAS TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI RA AKHLAKUL KARIMAH KOTABUMI LAMPUNG UTARA”**, disusun oleh : **NURUL KUMALA DEWI, NPM. 1311070057**, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, telah diujikan dalam sidang munaqosyah pada Hari Kamis, 13 Desember 2018 pukul 10.00-12.00 WIB tempat diruang Sidang PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

TIM MUNAQOSAH

Ketua : Dr. Imam Syafi'i, M.Pd (.....)

Sekretaris : Neni Mulya, M.Pd (.....)

PengujiUtama : Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si (.....)

Penguji Kedua : Nurul Hidayah, M. Pd (.....)

Penguji Pendamping : Bernediv Nurdin, M. Pd (.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 196906081994032001

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ
لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : *Dan Allah telah mengeluarkan kamu dari perut ibu-ibu kamu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur ”. (Q.S An Nahl : 78).*¹

¹ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Jakarta : Cv Putra Sejati Raya, 2003), h. 413.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah penulis panjatkan rasa syukur kepada Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. (Alm) Ayahanda Asrof Ujang dan ibunda tercinta Nengsiswita yang selalu memberikan do'a, semangat, dan motivasi untuk kesuksesan penulis.
2. Kepada kakak-kakakku tersayang yang selalu memberikan semangat dan dukungan hingga penulis dapat meraih gelar sarjana.
3. Kepada keluargaku yang selalu memberikan motivasinya, sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliahnya.
4. Kepada teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan dukungannya hingga penulis dapat meraih gelar sarjana
5. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Nurul Kumala Dewi dilahirkan di Kotabumi Lampung Utara tepatnya pada tanggal 19 Agustus 1994, merupakan anak bungsu dari enam bersaudara dari pasangan bahagia Bapak Asrof Ujang (Alm) dan Ibu Nengsiswita

Pada usia 5 sampai 6 Tahun mengenyam pendidikan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal KPT. Dulhak Gg. Kencana, kemudian melanjutkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar di SD N 4 Tanjung Aman Kotabumi pada tahun 2000-2006, setelah lulus penulis melanjutkan pendidikan menengah tingkat pertama di SMP N 1 Kotabumi pada tahun 2006-2009, selanjutnya penulis meneruskan pendidikan pada jenjang pendidikan menengah atas di SMA Kemala Bhayangkari lulus pada tahun 2012.

Pada tahun 2013 penulis melanjutkan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung mengambil Strata Satu (S1) dan terdaftar sebagai mahasiswi Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah Swt karena atas berkah dan rahmat-Nya maka selesailah penulisan karya ilmiah ini. Sebuah karya skripsi dengan judul : Pengaruh Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak 5-6 Tahun Di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana S1. Penulis ingin menyatakan bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini banyak pihak yang telah memberi bantuan, dorongan, bimbingan dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Meriyati M.Pd selaku ketua Jurusan PIAUD dan Dr. Romlah, M.Pd.I selaku Sekertaris Jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Nurul Hidayah, M.Pd sebagai Pembimbing I yang telah bersedia memberikan masukan dan arahan yang sangat bermanfaat dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bernediv Nurdin, M.Pd sebagai Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

6. Ibu Kepala RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara yang telah memberikan kesempatan dan izin serta data yang peneliti perlukan.
7. Dan berbagai pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah ikut serta dalam memberi bantuan baik materi maupun moril.
8. Teman-teman Mahasiswa PIAUD/B angkatan 2013 yang sama-sama berjuang dan menemani serta memberikan semangat.

Semoga bantuan Bapak/Ibu yang tulus ikhlas membantu peneliti mendapatkan balasan dan keberkahan dari Allah Swt. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan dapat berguna bagi pembaca, Aamin Ya Robbal'Alamin.

Bandar Lampung, 2018

Penulis

Nurul Kumala Dewi
NPM. 1311070057

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	12

BAB II LANDASAN TEORI

A. Alat Permainan Edukatif.....	13
1. Pengertian Permainan Alat Edukatif.....	10
B. Alat Permainan Edukatif dengan Barang Bekas.....	19
C. Perkembangan Kreativitas Anak.....	25
1. Pengertian Kreativitas.....	25
2. Ciri-ciri Kreativitas Anak.....	27
3. Potensi Kreativitas Anak.....	31
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Anak.....	33
5. Bentuk Kreativitas Pada Anak Usia Dini.....	35
6. Karakteristik Anak Kreatif.....	37
7. Perkembangan Kreativitas Anak.....	39
8. Hipotesis Penelitian.....	40

BAB III Metode Penelitian

A. Metode Penelitian.....	41
B. Desain Penelitian.....	42
C. Variabel Penelitian.....	44
1. Variabel Bebas.....	44
2. Variabel Terikat.....	45
D. Definisi Oprasional Variabel.....	45

E. Populasi dan Sampel dan Teknik Sampling	46
1. Populasi	46
2. Sampel	46
3. Teknik Sampling	46
F. Instrumen Penelitian	47
1. Uji Validitas Instrumen	49
2. Uji Reliabilitas Instrumen	51
G. Teknik Pengumpulan Data	53
1. Observasi	53
2. Wawancara	56
3. Dokumentasi	56
H. Teknik Analisis Data	57
1. Uji Normalitas	57
2. Uji Homogenitas	58
3. Uji Hipotesis	59
BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan	
A. Analisis Statistik Deskriptif	62
1. Data Pretest Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62
2. Data Posstest Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67
B. Analisis Statistik Inferensial	73
1. Uji Persyaratan Analisis	73
2. Uji Homogenitas Penelitian	77
C. Pembahasan Hasil Penelitian	81
BAB V Kesimpulan	
A. Kesimpulan	84
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Desain Penelitian Pemanfaatan Barang Bekas	43
Tabel 2	: Alternatif Sekor Jawaban	48
Tabel 3	: Interpretasi Korelasi	50
Tabel 4	: Rekapitulasi Output Validitas Hasil Uji Coba Instrumen Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak 5-6 Tahun	51
Tabel 5	: interpretasi Korelasi Reliabilitas	52
Tabel 6	: Output Reliabilitas Hasil Uji Coba Instrumen Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak	52
Tabel 7	: Kisi-kisi Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun	54
Tabel 8	: Pedoman Observasi Perkembangan Kreativitas dengan Menggunakan Barang Bekas Usia 5-6 Tahun di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara	55
Tabel 9	: Nilai Pretest Perkembangan Kreativitas Anak di Kelas Eksperimen	63
Tabel 10	: Rekapitulasi Nilai Pretest Perkembangan Kreativitas Anak di Kelas Eksperimen	64
Tabel 11	: Nilai Pretest Perkembangan Kreativitas anak di Kelas Kontrol	65

Tabel 12	: Rekapitulasi Nilai Pretest Perkembangan Kreativitas Anak di Kelas Kontrol	66
Tabel 13	: Data Nilai Hasil Pretest Pada Kelas Eksperimen	67
Tabel 14	: Nilai Posstest Perkembangan Kreativitas Anak di Kelas Eksperimen	69
Tabel 15	: Rekapitulasi Nilai Posstest Perkembangan Kreativitas Anak di Kelas Eksperimen	70
Tabel 16	: Nilai Posstest Perkembangan Kreativitas Anak di Kelas Kontrol	71
Tabel 17	: Rekapitulasi Nilai Posstest Perkembangan Kreativitas Anak di Kelas Kontrol	72
Tabel 18	: Data Nilai Hasil Posstest Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	73
Tabel 19	: Hasil Uji Normalitas	75
Tabel 20	: Hasil Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol	76
Tabel 21	: Hasil Uji Normalitas Posstest Kelas Eksperimen	77
Tabel 22	: Hasil Uji Normalitas Posstest Kelas Kontrol	78
Tabel 23	: Test Of Homogeneity Of Variances	79
Tabel 24	: Test Of Homogeneity Of Variances	80
Tabel 25	: Data Hasil Perhitungan Uji-t Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	82

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Daftar Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 2 : Hasil Penilaian Observasi Peserta Didik Kelas BI Paud/RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara
- Lampiran 3 : Input Data Uji Coba Instrumen Nilai Pengembangan Kreativitas Anak di Kelas Paud/RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara
- Lampiran 4 : Output Perhitungan Reliabilitas Hasil Uji Coba Instrumen dengan Spss Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok Eksperimen RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara
- Lampiran 5 : Input Data Pretest Kelompok Kontrol
- Lampiran 6 : Input Data Pretest Kelompok Eksperimen
- Lampiran 7 : Input Data Pretest Kelompok Kontrol
- Lampiran 8 : Input Data Pretest Ke Eksperimen
- Lampiran 9 : Output Perhitungan Pada Uji Normalitas Pretest dan Posttest
- Lampiran 10 : Output Perhitungan Pada Uji Coba Pretest dan Posttest
- Lampiran 11 : Output Perhitungan Pada Uji Homogenitas Pretest dan Posttest
- Lampiran 12 : Kisi-Kisi Observasi
- Lampiran 13 : Pedoman Observasi
- Lampiran 14 : Surat Penelitian dari Kampus
- Lampiran 15 : Surat Balasan dari Sekolah
- Lampiran 16 : Lembar Validasi
- Lampiran 17 : Surat Pernyataan Validasi
- Lampiran 18 : Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran 19 : Surat Konsultasi
- Lampiran 20 : Dokumentasi

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.¹ Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 6 dituliskan bahwa pendidik adalah tenaga kerja yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.²

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu lembaga pendidikan yang memegang pemerintah mempersiapkan generasi muda sedini mungkin, yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu membantu meletakkan

¹ Peraturan menteri pendidikan nasional republic Indonesia nomor 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini

² Dwi Prasetyawati,dkk. Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader PAUD di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE). *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume I No. 1* (Tahun 2011), h.65

dasar kearah perkembangan sikap prilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik.³

Fungsi dan tujuan pendidikan tersebut adalah merupakan pedoman yang harus kita lakukan dalam menjalankan suatu pendidikan karena hal tersebut merupakan salah satu syarat dalam melakukan program pendidikan. Demikian juga halnya dengan pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya. Sebab pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi dasar kepribadian anak.

Peserta didik anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. [eserta didik anak usia dini dari aspek-aspek perkembangannya merupakan perentang perkembangan manusia secara keseluruhan.⁴ UU SPN No. 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 1 menjelaskan bahwa peserta didik anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun.⁵

Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa yang diperlu mendapatkan perhatian serius. Sejak lahir, anak memiliki berbagai potensi yang dikaruniakan Tuhan. Potensi tersebut perlu dirangsang dan difasilitasi agar dapat berkembang dengan optimal. Oleh karena itu pada masa usia dini ini (0-6 tahun) sering disebut dengan masa *Golden Age*. Selain itu anak usia dini juga

³ Baik Nilawati Astini,dkk. Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi I* (Tahun 2017) h.32

⁴ Luluk Asnawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014) h.27

⁵ Ibid. h.18

disebut sebagai tabula rasa. Teori ini memandang bahwa anak sebagai kertas putih yang dikemukakan oleh JHon Locke.⁶

Salah satu unsur untuk menunjang hal tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat menggunakan metode yang tepat serta media yang menarik, mengingat usia dini adalah usia dimana anak masih berfikir secara konkrit. Seperti yang dinyatakan oleh Jean Piaget (1961) dalam Anggani Sudono menyatakan bahwa : “Terdapat beberapa tahapan intelektual anak yaitu :

- a. Usia 0-2 tahun disebut tahap/sensori motor
- b. Usia 2-7 tahun adalah masa pra operasional
- c. Usia 7-11 tahun disebut konkrit operasional
- d. Usia 11-14 tahun adalah masa formal operasional”.⁷

Dari empat tahapan usia anak tersebut, pada tahap pertama dan kedua panca indera berperan sangat besar, anak memahami pengertian konsep-konsepnya lewat benda konkrit. Untuk mendukung hal tersebut, maka diperlukan suatu alat pembelajaran yang menarik yang dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan anak.

Alat bermain anak adalah segala sesuatu macam benda yang dapat merangsang aktivitas bermain, serta bisa membuat mereka senang. Selain menimbulkan perasaan senang, alat bermain juga dapat menambah pengetahuan anak. Alat bermain ini bisa kita sebut dengan alat permainan edukatif. Dan alat

⁶Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010) h.12

⁷ Sudono Anggi, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak untuk PAUD*, (Jakarta: Grasindo, 2000) h.3

permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di taman kanak-kanak, ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat perkembangan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Perlunya sumber belajar yang kongkret disesuaikan dengan tahap perkembangan berfikir anak TK yang masih berada pada tahap oprasi kongkret. Oleh karena itu penyajian sumber belajar yang nyata dan sederhana akan sangat membantu pengembangan kemampuan berfikir anak. Dengan demikian anak diberi kesempatan untuk belajar sesuai dengan taraf kemampuannya.⁸

Terkait dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Heinich, Molenda, dan Russell mendefinisikan media sebagai alat saluran komunikasi. Istilah media itu sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti

⁸Zaman, Baadru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK*. (Tanggerang : Universitas Terbuka, 2013) h.l.26-1.27

“*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver).⁹

Proses pembelajaran dapat optimal bila guru menyediakan sarana alat permainan yang mampu menstimulasi seluruh perkembangan anak usia dini.¹⁰ Media pembelajaran dengan sistem permainan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran karena belajar sambil bermain dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi siswa karena tidak membosankan selama proses belajar, siswa bisa lebih aktif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran.¹¹

Proses pembelajaran adalah suatu aktivitas psikis atau mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap.¹²

Demikian Agungnya ALLAH swt, yang menciptakan manusia dengan sempurna firman Allah dalam Al qur'an surat Al Mu'minin ayat 8-11 :

هُمُ أَوْلَٰئِكَ ۖ يَخَافُظُونَ صَلَٰوَتِهِمْ عَلَىٰ هُمُ وَالَّذِينَ ۖ رَاعُونَ وَعَهْدِهِمْ لِأَمْنَتِهِمْ هُمْ وَالَّذِينَ
خَلِدُونَ فِيهَا هُمْ الْفَرْدَوْسَ يَرْتَوْنَ الَّذِينَ ۖ الْوَارِثُونَ

⁹ Maya Siskawati, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa”. *Jurnal Studi Sosial* Vol 4, No 1 (Tahun 2016).h.53

¹⁰ Ibid.h.36

¹¹ Siti Maemunah. *Kreativitas Guru Paud Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Bahan Alam*, Vol :XXII, No : 3, (Tahun 2016) h. 46

¹² Chairil Anwar. “hakikat manusia dalam pendidikan” (Ypgyakarta :suka-press,2014) h.167

Artinya : ‘ ‘ Dan mereka yang menjaga amanah dan janjinya, dan mereka yang tetap memelihara sembahyangnya, mereka itulah orang-orang yang berhak mewarisi, yang akan mewarisi syurga Firdaus mereka kekal di dalamnya.¹³

Karenanya seorang guru yang diberikan amanah untuk mendidik generasi bangsa hendaknya bersungguh-sungguh dalam mengemban tugasnya dalam pembelajaran, salah satunya dengan mengupayakan dan mempersiapkan alat peraga yang bernilai pendidikan dalam proses pembelajaran. Mengingat anak diharapkan dapat tercapai seluruh aspek perkembangannya.

Suatu hal yang penting bahwa ditinjau dari segi pendidikan, potensi kreatif dapat ditingkatkan dan dipupuk sejak dini. Bila potensi kreatif tersebut tidak di pupuk maka potensi tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi potensi terpendam yang tidak diwujudkan.

Dalam Al Qur'an di jelaskan anak adalah hiasan hidup di dunia bagi manusia. Sebagai firman Allah. Sebagai firman Allah dalam surat Al Kahfi ayat 46 berbunyi sebagai berikut :

﴿أَمْ لَأَوْ خَيْرٌ مِّنْ آبَارِكْ عِنْدَ خَيْرِ الصَّالِحِينَ وَالْبَقِيَّةُ الدُّنْيَا الْحَيَوةُ زِينَةُ وَالْبَنُونَ الْمَالُ



Artinya : Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu sertah lebih baik untuk menjadi harapan (Q.S.Al Kahfi : 46)¹⁴.

¹³ Azhar Arsyad , *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2010) h. 3

Dari penjelasan ayat di atas bahwa masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu perkembangan diri secara optimal mengingat pentingnya usia tersebut.

Namun untuk pembahasan kali ini saya akan menggunakan barang bekas. Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan.

Media modern telah memudahkan mereka memecahkan berbagai masalah didalam proses belajar mengajar. Ketika dalam keadaan tertentu mereka harus jauh dari media tersebut mereka menjadi bingung karena ketergantungan pada media tersebut. Mereka telah melupak media yang bisa dikembangkan dari bahan-bahan sederhana disekitar mereka. Akibatnya mereka menjadi kurang peka terhadap potensi disekitar mereka. Sehingga menyebabkan guru tidak mempunyai ide tentang media apa yang harus digunakan untuk memudahkan siswa belajar, guru juga tidak mengerti bahan

¹⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Dipenogoro : Bandung, 2005

apa yang harus digunakan untuk membuat media yang diinginkan sehingga guru tidak mempunyai cukup keterampilan untuk membuat suatu media.¹⁵

Barang bekas yang sering kita abaikan bila dikelola dengan baik bisa menjadi sebuah barang yang memiliki nilai yang tinggi contohnya : barang bekas yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu music yang sering disebut perkusi. Faktanya dilapangan sekarang, banyak sekali TK/RA yang sudah tidak menggunakan lagi barang bekas sebagai media untuk proses bermain sambil belajar. Terutama pada TK/RA yang sudah menggunakan permainan yang modern pula sehingga pemanfaatan barang bekas sekarang sangat minim sekali pada TK/RA tersebut sehingga anak usia dini pada saat ini tidak tau bagaimana cara pemnfaatan barang bekas.

Bahan-bahan sisa terdiri atas kertas bekas (majalah, dan koran), kardus dan Koran, bahan atau kain, plastic, kaleng busa, tali, tutup botol, dan karet. Hal ini yang sangat membanggakan bagi seorang guru adalah bila mampu membuat suatu meida bermain hasil idenya sendiri dengan menggunakan barang-barang bekas (bahan sisah).¹⁶

Berdasarkan data awal yang peneliti lakukan dengan praobservasi di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara bahwasanya perkembangan kreativitas anak kurang berkembang, hal ini terlihat bahwasanya anak belum

¹⁵Siarni, dkk. Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 3 No. 2(Tahun 2016),h.94-95

¹⁶Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014)h.38-39

mampu mengolah barang bekas menjadi suatu media bermain atau belajar. Seharusnya pada usia 5-6 tahun anak sudah dapat mengolah barang-barang bekas menjadi suatu media bermain atau media belajar.

Sedangkan berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti, di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara khususnya kelompok B usia 5-6 tahun diperoleh data bahwa guru dalam mengajar masih jarang menggunakan APE pembelajaran khususnya yang tersedia dilingkungan sekitar untuk dijadikan media bermain anak. Dengan kata lain guru lebih berfokus pada alat permainan yang sudah ada disekolah, seperti media konstruktif balok kayu yang sudah jadi atau dibeli, media kompetitif yaitu huruf-huruf yang sudah jadi, dan media reserpatif yaitu gambar-gambar yang sudah jadi.¹⁷

Sementara itu penulis perhatikan dilingkungan sekolah banyak sekali barang bekas yang mendukung untuk dijadikan alat permainan yang bernilai edukatif bagi anak TK/RA. Pada kenyataannya proses pembelajaran menggunakan barang bekas sering diabaikan oleh guru, dengan alasan kurang paham dalam memanfaatkannya, menyita waktu, dan media yang digunakan tidak bertahan lama. Akibatnya kegiatan belajar didalam kelas lebih banyak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan siswa hanya dituntut untuk bisa membaca dan menulis yang mana semestinya belum jadi prioritas utama pembelajaran TK/RA.

¹⁷Hasil Observasi awal, tanggal 8-9 Mei 2017

Hal ini tentunya berdampak lanjut pada kurangnya pengalaman belajar langsung yang diperoleh anak, serta rendahnya minat anak untuk menciptakan karya sendiri, anak-anak masih sangat bergantung dengan contoh yang diberikan guru sehingga tidak menghasilkan karya sendiri yang original. Keadaan tersebut dikarenakan kurangnya stimulasi sejak dini.

Melihat pemanfaatan barang bekas sangat minim sekali inilah yang menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian. Peneliti ingin mengetahui lebih jauh lagi perkembangan kreativitas anak melalui barang bekas yang dijadikan sumber belajar anak untuk perkembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari barang bekas.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran kurang bervariasi.
2. Guru kurang kreatif dalam kegiatan pembelajaran dalam kegiatan perkembangan kreativitas anak.
3. Penggunaan media yang masih sangat kurang dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya media yang menarik sehingga minat belajar anak kurang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut : adakah pengaruh yang signifikan penggunaan alat permainan edukatif barang bekas terhadap perkembangan kreativitas anak 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu : Seberapa besar pengaruh yang signifikan pemanfaatan alat permainan edukatif barang-barang bekas terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan APE barang-barang bekas dalam perkembangan kreativitas anak dikelas B1 Raudhatul Athfal Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara
2. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan perkembangan kreativitas anak, sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran dengan memanfaatkan barang-barang bekas pada anak kelompok B1 di Raudhatul Athfal Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara

F. Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam upaya pemanfaatan barang-barang bekas dalam perkembangan kreativitas anak di Raudhatul Athfal Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara
2. Sebagai pengalaman bagi anak dalam pemberian contoh bagaimana cara memanfaatkan barang-barang bekas sebagai alat permainan sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak di Raudhatul Athfal Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Alat Permainan Edukatif (APE)

1. Alat Permainan Edukatif (APE)

Suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak TK adalah kegiatan bermain. Walaupun kegiatan ini dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain, seperti boneka, mobil-mobilan, dan lain-lain yang dijual di toko mainan. Ada pula yang disiapkan sendiri dari kulit jeruk bahkan ada alat permainan yang lebih populer bagi kalangan anak tertentu dibandingkan dengan alat permainan lainnya.¹⁸

Taman kanak-kanak tentunya harus memiliki APE, Baik itu sekolah yang dikelola oleh pemerintah maupun yayasan swasta. Menggunakan APE, anak akan bermain dan bereksplorasi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya. Kegiatan bermain dan bereksplorasi yang menyenangkan akan membawa anak kepada pengalaman yang

¹⁸Zaman, Badru, dkk. Media dan Sumber Belajar TK (Tanggerang : Universitas Terbuka, 2013)h.6.3

positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama, kemampuan berbahasa, kognitif, motorik, dan sosial emosional.¹⁹

Immawan Muhammad Arif mengatakan alat permainan edukatif ini adalah sarana yang digunakan oleh anak untuk bermain, yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak, jadi APE dapat digunakan anak untuk bermain sambil belajar, artinya APE dan bermain merupakan sarana belajar yang menyenangkan.²⁰

Adams berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan.²¹

¹⁹ Dwi Prasetyawati. "Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader Paud di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)". *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No 1* (Tahun 2011)h.63

²⁰ Immawan Muhammad Arif. "Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar di Tk Se-Kecamatan Wonosari Gunungkidul". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 8 Tahun ke-5* (Tahun 2016)h.857

²¹ Baik Nilawati Astini, dkk. Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi 1* (Tahun 2017)h.33

Menurut Suryadi, bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.²²

Sedangkan menurut Shofyatun A. Rahman alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak.²³

Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud alat permainan edukatif adalah semua alat yang dirancang khusus untuk digunakan dalam kepentingan pendidikan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya.

Lebih jauh lagi alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Ditujukan untuk anak usia TK.
- b. Berfungsi mengembangkan aspek perkembangan anak TK.

²²Syamsuardi, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone, *Jurnal Publikasi, Volume II* (Tahun 2012)h.61

²³Shofiatun A Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD* (Tadulako University Press, Palu, 2010)h.17

- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
- d. Aman bagi anak.
- e. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.
- f. Bersifat konstruksi atau ada yang dihasilkan.

Alat permainan edukatif (APE) untuk anak TK selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak TK. Alat permainan edukatif untuk anak rentang usia 4-5 tahun tentu berbeda untuk anak usia rentang 5-6 tahun. Contohnya puzzle, puzzle untuk anak usia 4-5 tahun memiliki bentuk yang sederhana dan potongan yang tidak terlalu banyak kepingannya. Jumlah kepingan puzzle untuk anak usia 5-6 tahun lebih banyak lagi. Jadi memang APE dirancang untuk usia tertentu.

Alat permainan edukatif (APE) juga dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK..²⁴ Aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motoric halus dan motoric kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan untuk melatih daya nalar anak. APE ini dirancang dengan

²⁴Dwi Prasetyawati. "Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader Paud Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)". *Jurnal Penelitian PAUDIA, VOLUME I No I* (Tahun 2011)h.63

rancangan tertentu baik dari segi bentuk, ukuran dan warnanya. APE jenis ini dikembangkan secara khusus sehingga jika anak salah mengerjakan dia akan segera menyadarinya dan membentulkannya. Contohnya : loto warna dan bentuk. Anak TK dapat diperkenalkan pada loto jenis ini melatih motorik halus dan nalarnya.²⁵

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan “modern” yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran.²⁶

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaranya proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak.²⁷

Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna. Walaupun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu, tidak jarang suatu alat permainan dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan.

²⁵Zaman, Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK* (Tangerang : Universitas Terbuka, 2013)h.6.3-6.4

²⁶ Roibi'ah Umami Kulsum, *Penggunaan Permainan Edukatif Sebagai Media Belajar Efektif Bagi Guru PAI SD*. h. 11

²⁷Baik Nilawati Astini,dkk. Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi I* (Tahun 2017)h.33

Misalnya, mainan balok-balok bangunan dalam berbagai macam bentuk, ukuran serta warna yang disukai anak-anak. Jadi dapat dimainkan dengan berbagai cara dan dapat melatih berbagai motoric halus, mengenal konsep warna, ukuran, dan bentuk pada anak.

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anaak, misalnya penggunaan cat yang digunakan tidak beracun, dan tidak mudah mengelupas. Jika menggunakan sudut maka sudut mainan tidak runcing atau tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana daan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing anak.

APE juga mendorong anak untuk beraktivitas yang bersifat membangun atau menghasilkan sesuatu. Berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan radio yang membuat anak pasif yaitu hanya melihat dan mendengarkan, dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu. Misalnya bermain logo atau membaangun balok-balok.

Departemen pendidikan dan kebudayaan melaalui Subdirektorat pendidikan TK juga telah mengembangkan APE untuk digunakan pada lembaga-lembaga pendidikan TK. APE yang dikembangkan Depdikbud ini diantaranya adalaah balok bangunan, papan pengenalan warna, pohon hitung, kotak kubus, puzzle, loto padanan sejenis, dan masih banyak lagi. Dewasa ini pengembangan

TK mengembirakan dimana lembaga pendidikan TK telah mampu mengembangkan APE yang lain disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing.²⁸

Pendidik dan orang tua cenderung kurang memahami APE yang tepat untuk anak, seringkali pendidik dan orang tua memilih APE yang dibeli dari toko, yang sesuai dengan selera mereka. Tapi belum tentu sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Selain itu alat permainan edukatif merupakan sarana bagi anak untuk mendapatkan dan mengembangkan kecerdasannya.²⁹

B. Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas

Barang bekas adalah barang yang sudah tidak terpakai atau tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya, namun belum tentu barang itu tidak bisa digunakan lagi.³⁰

Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhaan,

²⁸B.E.F. Montulalu, dkk. Bermain Dan Permainan Anak (Baanten : Universitas Terbuka. 2012)h.6.5

²⁹Immawan Muhammad Arif." Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 8* (Taahun 2016)h.858

³⁰Siarni, dkk "pemanfaatan barang bekas sebaagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa". *Jurnal Kreatif tadulako online vol. 3 no. 2* (Taahun 2015)h.96

penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan.³¹

Pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai akan dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif. Pemanfaatan barang bekas merupakan alternatif pilihan produk kerajinan seni sebagai bentuk kecermatan dalam menangkap peluang dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada disekitarnya. Banyak barang bekas sisa dimanfaatkan sebagai produk yang bernilai estetis oleh tangan seseorang yang kreatif.³²

Dengan mempersiapkan alat permainan yang memadai dan lingkungan belajar yang kaya, pertumbuhan kecerdasan anak akan cepat berkembang. Disinilah perlunya daya imajinasi guru dan calon guru dalam menciptakan alat permainan atau sumber belajar dengan bahan yang ada sehingga tidak ada kata “tidak ada dana” yang dijadikan alasan untuk tidak menyediakan alat permainan atau sumber belajar.³³

Guru-guru perlu menyadari sepenuhnya bahwa lingkungan yang sangat efektif sebagai sumber dan media bermain dan belajar. Kita dapat menggunakan alat peraga dan alat bantu belajar yang berasal dari

³¹<http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2200737-pengertian-barang-bekas/>, diakses pada tanggal 23februari 2017

³²Ketut Sudita. “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan”. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. Jilid 47, Nomor 203(Tahun 2014)h.157

³³B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak* (Banten : Universitas Terbuka, 2012)h.8.9

lingkungan dan memanfaatkan barang-barang bekas sebagai sarana bermain bagi anak secara kreatif. Guru-guru dan calon guru harus mampu mengeluarkan seluruh daya cipta mereka. Sesuai dengan proses kreativitas, guru ataupun calon guru membutuhkan pelatihan untuk menerima dan mengolah berbagai masukan tentang kreativitas. Setelah guru menerima beberapa masukan dan pengetahuan yang cukup maka guru ataupun calon guru mampu menciptakan hasil karya yang original, baik berupa alat praga, alat permainan maupun alat sumber belajar sendiri. Pembekalan semata tidak akan memberikan hasil yang optimal apabila guru ataupun calon guru kurang memiliki kepekaan terhadap lingkungan.

Dalam hal ini usaha guru atau calon guru adalah factor utama dalam keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran di TK. Gurulah yang merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, mengevaluasi, kegiatan maupun mengatur waktu. Disamping itu guru juga mengatur penempatan semua peralatan dan perabotan yang akan digunakan. Alat permainan dan peralatan maupun kegiatan yang dipersiapkan oleh guru harus memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Usaha yang keras dan tepat dari seorang guru akan memberikan hasil yang terbaik kepada anak sehingga akan menentukan kualitas dalam kegiatan bermain di TK.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan menciptakan permainan dengan bahan sisah sebagai media bermain di TK adalah sebagai berikut :

- a. Memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar di TK
- b. Memotivasi guru dan calon guru agar lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain.
- c. Meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media bermain dengan menggunakan bahan sisah.³⁴

Di dalam kegiatan belajar telah dikatakan bahwa media bermain di TK dapat diupayakan pemenuhan kebutuhannya dengan menggunakan bahan-bahan sisah, yang tentunya semua ini tergantung dari kreativitas dan kemauan dari calon guru dan guru itu sendiri dalam membuat media yang akan digunakan pada saat proses belajar mengajar.

Karena media bermain sangat berpengaruh terhadap kesenangan anak, maka bentuk dan penampilannya harus menarik pula. Maka, dalam pembuatan perlu dituntut suatu kesabaran, rasa estetika dan keterampilan dari pembuatnya.³⁵

Beberapa aneka ragam bahan sisah yang dapat kita manfaatkan sebagai media bermain atau sumber belajar yang berada di lingkungan

³⁴B.E.F. Montulalu, dkk. Bermain Dan Permainan Anak (Banten : Universitas Terbuka, 2012)h.8.3-8.4

³⁵Ibid, 8.20

sekitar kita di antaranya adalah sebagai berikut : kertas bekas (majalah, koran, kantong beras dan lain), kardus atau karton, kain atau bahan kaos, plastic dan kaleng, Styrofoam dan busa, tutup botol dan karet, tali.³⁶

Pemanfaatan barang bekas dan peralatan sederhana sebagai media bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Sebelum media modern hadir, para guru telah menggunakan berbagai media dan alat praga buatannya sendiri untuk menjelaskan materi pelajarannya. Para guru terdahulu mungkin lebih banyak memiliki kreativitas karena dipaksa oleh keadaan yang masih serba terbatas. Mereka harus bekerja keras agar anaknya bisa belajar dan menyerap materi pembelajaran semaksimal mungkin. Dengan adanya media berteknologi modern menyebabkan berbagai masalah yang selama ini tidak dapat dipecahkan telah mampu dipecahkan dan memungkinkan mata pelajaran apapun diajarkan dan dijelaskan dengan sebaik-baiknya.³⁷

Montulalu mengatakan di dalam kegiatan belajar telah ditekankan bahwa media bermain di taman kanak-kanak dapat diupayakan pemenuhan kebutuhannya dengan menggunakan bahan-

³⁶B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak* (Banten : Universitas Terbuka, 2012)h.8.10-8.11

³⁷Siarni, Marungkil Pasaribu, dan Amran Rede, "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara". *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 3 No. 2 (Tahun 2015)h.94-95

bahan sisah, yang tentunya semua ini tergantung dari kreativitas dan kemauan dari guru itu sendiri dalam membuat media yang akan digunakan pada saat proses belajar mengajar.

Karena media bermain sangat berpengaruh terhadap kesenangan anak maka bentuk dan penampilannya pun harus menarik pula. Maka dalam pembuatan perlu dituntut suatu kesabaran, rasa estetika dan keterampilan dari si pembuatnya. Walaupun kita sudah mengikuti petunjuk cara pembuatan alat permainan tersebut, tetapi tetap saja kita tidak dapat membuat alat permainan tersebut seperti alat permainan yang dibuat oleh pabrik. Namun, kita jangan berkecil hati, bila hasil karya kita tidak terlalu indah asalkan aman bagi anak.³⁸

Dalam hal ini usaha guru adalah faktor utama dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran di taman kanak-kanak. Gurulah yang merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan maupun pengaturan waktu. Disamping itu guru juga mengatur penempatan semua peralatan dan perabotan yang akan digunakan. Alat permainan dan peralatan harus memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Usaha yang keras dan tepat dari seorang guru

³⁸ B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak* (Banten : Universitas Terbuka, 2012)h.8.20

akan memberikan hasil yang terbaik kepada anak sehingga akan menentukan kualitas dalam kegiatan bermain di taman kanak-kanak.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan menciptakan permainan dengan barang bekas sebagai media permainan di taman kanak-kanak adalah sebagai berikut :

- a. Memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar di taman kanak-kanak
- b. Memotivasi calon guru dan guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan suatu media bermain.³⁹

C. Perkembangan Kreativitas Anak

1. Pengertian Kreativitas

Rhodes menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu berperilaku kreatif. Rhodes menyebut keempat jenis definisi kreativitas ini sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press Product*” keempat ini P ini saling berkaitan: pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif,

³⁹B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak* (Banten : Universitas Terbuka, 2012)h.8.4

dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif.⁴⁰

Menurut Barron “Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.” Sedangkan menurut Rogers mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru kedalam suatu tindakan.⁴¹

Gordon dan browne menjelaskan bahwa “Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengadaptasi gagasan baru kedalam gagasan yang sudah ada. Sedangkan Gardon berpandangan bahwa kerativitas ialah berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif.⁴²

Dari pendapat teori diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas meliputi 4P yaitu pribadi, pendorong/dorongan, proses dan produk yang semua dari aspek 4P tersebut saling berkaitan seperti pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif. Kreativitas juga dapat dikatakan proses munculnya hasil-hasil

⁴⁰Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta PT. Rineka Cipta, 2015,h.20

⁴¹Muhammad Ali & Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Bumi Aksara,2012,h.41-42

⁴²Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana, 2011,h.114

baru kedalam suatu tindakan, kreativitas juga dapat menciptakan gagasan-gagasan baru dan imajinatif dan inovatif.

2. Ciri – Ciri Kreativitas Anak

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas yang hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreativitas dan lingkungan yang turut mempengaruhinya.

Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat di kelompokkan dalam kategori kognitif, dan nonkognitif. Ciri-ciri kognitif di antaranya arisininalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian berkreaitif. Kedua ciri-ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak tunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun.⁴³ Artinya kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang yang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali menghasilkan karya kreatif.

⁴³ Ibid h. 15

Selanjutnya Ayan mengungkapkan kepribadian orang yang kreatif ditandai dengan beberapa karakteristik, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Antusias
- 2) Banyak akal
- 3) Berpikiran terbuka
- 4) Bersikap spontan
- 5) Cakap
- 6) Dinamis
- 7) Giat dan rajin
- 8) Idealis
- 9) Ingin tahu
- 10) Kritis dan lain sebagainya.⁴⁴

Sedangkan menurut Utami Munandar menyebutkan bahwa ciri-ciri karakteristik kreativitas antara lain :

1. Senang mencari pengalaman baru
2. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas sulit
3. Memiliki inisiatif
4. Memiliki ketekunan yang tinggi
5. Cenderung kritis terhadap orang lain
6. Berani menyatakan pendapat
7. Selalu ingin tahu
8. Peka atau perasa
9. Energi dan ulet
10. Menyukai tugas-tugas yang majemuk
11. Percaya kepada diri sendiri
12. Mempunyai rasa humor

⁴⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Child Development, (Perkembangan Anak)*, Jilid 2, Alih Bahasa Med. Meitasari Tjandrasa, Erlangga, Jakarta.h. 322

13. Memiliki rasa keindahan
14. Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi

Adapun pendapat lain yang mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas adalah sebagai berikut:

1. Memiliki dorongan (*drive*) yang tinggi.
2. Memiliki keterlibatan yang tinggi.
3. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
4. Memiliki ketekunan yang tinggi.
5. Cenderung tidak puas terhadap kemapanan.
6. Penuh percaya diri.
7. Memiliki kemandirian yang tinggi.
8. Bebas dalam mengambil keputusan.
9. Menerima diri sendiri.
10. Senang humor.
11. Memiliki intuisi yang tinggi.
12. Cenderung tertarik pada hal-hal yang kompleks.
13. Toleransi terhadap ambiguitas.
14. Bersifat sensitive.

Sedangkan Torrance mengemukakan karakteristik kreativitas sebagai berikut:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.

2. Tekun dan tidak mudah bosan.
3. Percaya diri dan mandiri.
4. Merasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas.
5. Berani mengambil resiko.
6. Berfikir divergen.⁴⁵

Dari pendapat teori di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memiliki kemandirian, memiliki rasa ingin tahu yang besar, percaya diri memiliki sifat tekun dan tidak mudah bosan, serta berani mengambil resiko. Sehingga dapat dipahami bahwa karakteristik tersebut betapa beragamnya kepribadian orang yang kreatif. Dimana orang yang kreatif memiliki potensi kepribadian diri yang positif dan negatif. Oleh karena itu disinilah peran penting kehadiran guru sebagai pembimbing yang turut membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya melalui eksplorasi dengan pembelajaran sains, sehingga anak kreatif dan berkembang secara optimal, tidak hanya berkembang pada intelegensi tetapi juga perkembangan sosial emosinya.

⁴⁵Muhammad Ali & Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012, h.42

3. Potensi Kreativitas Pada Anak

Melalui pandangan secara psikologi pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi sejak dilahirkan di atas muka bumi. Hal ini dapat kita lihat pada perilaku bayi ataupun anak yang secara ilmiah gemar bertanya, gemar mencoba, gemar memperhatikan hal baru, gemar berkarya melalui benda apa saja yang ada dalam jangkauannya termasuk di dalamnya gemar berimajinasi. Potensi kreativitas ini dapat kita lihat melalui keajaiban alamiah seorang bayi dalam mengeksplorasi apapun yang ada disekitarnya. Secara alamiah juga seorang bayi selalu ingin tahu serta antusias dalam menjelajahi dunia di sekitarnya.

Sementara itu Devito dalam Supriadi yang dikutip oleh Yeni Rachmawati mengemukakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif.⁴⁶ Dengan demikian dapat penulis ambil sebuah kesimpulan bahwa setiap manusia lahir adalah kreatif, persoalannya tinggal bagaimana potensi ini dapat dikembangkan dengan baik oleh guru dan orang tua sebagai ujung tombak dan sebagai sekolah yang pertama bagi kehidupan anak tersebut.

⁴⁶ Yeni Rachmawati, *Strategi Perkembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak-Kanak*, (Departemen Pendidikan Nasional), Jakarta, 2005. h. 7

Untuk itu, seorang guru ataupun orang tua hendaknya harus mengetahui tahapan-tahapan perkembangan kreativitas anak. Walaupun tahap kreativitas itu berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses itu sedang berlangsung. Apa yang harus di amati ialah gejalanya berupa perilaku yang dapat ditampilkan oleh individu.

Menurut Muhammda Asrori, ada empat tahapan proses kreatif yaitu :

a. Persiapan (preparation)

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi

b. Inkubasi (incubation)

Pada tahap ini, proses, memecahkan masalah “dierami” dalam pra sadar ; individu seakan-akan melupakannya

c. Iluminasi (Illumination)

Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya “insigh”. Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologi yang mengawali dan mengikuti timbulnya inspirasi atau gagasan-gagasan yang baru itu.

d. Verivikasi (Verivication)

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang telah muncul itu di evaluasi secara kritis dan Konvergen serta menghadapkannya kepada realitas. Dengan

memahami tahapan-tahapan tersebut di atas, maka seorang guru atau pendidik akan lebih mudah dalam perkembangan kreativitas anak didiknya. Karena guru tersebut memahami bagaimana seharusnya perkembangan kreatif yang sesuai dengan usia atau umur anak didiknya.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Dan Menghambat Perkembangan Kreativitas

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Yang terutama penting bagi dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan. Hurlock menyebutkan faktor-faktor yang meningkatkan kreativitas yaitu:

- a. Sikap sosial yang ada dan tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. Alasannya karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orang tua, dan guru serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif.
- b. Kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik.⁴⁷

⁴⁷Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, h.10

Faktor yang mempengaruhi kreativitas anak ada dua macam, yaitu faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat. Adapun faktor-faktor yang dapat mendukung kreativitas anak adalah sebagai berikut :

- a. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan
- b. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan
- c. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu
- d. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian
- e. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa mengklasifikasi, mencatat, menterjemahkan, mempraktikkan, menguji hasil perkiraan, dan mengkomunikasikan
- f. Kedwibahasaan yang kemungkinan untuk perkembangan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dalam cara berbeda dari umumnya orang lain yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.
- g. Urutan kelahiran (berdasarkan tes kreativitas anak sulung laki-laki lebih kreatif dari pada anak laki-laki yang lahir kemudian)
- h. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah dan motivasi diri.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut :

- a. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum di ketahui.
- b. Kompromitas terhadap teman-teman kelompok dan tekanan sosial
- c. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan
- d. Stereotif peran seks/jenis kelamin
- e. Diferensiasi antara bekerja dan bermain
- f. Otoritarianisme
- g. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayaran.⁴⁸

Dengan adanya faktor-faktor pendorong dan penghambat kreativitas anak tersebut di atas, maka seorang guru harus pandai dalam memilih dan memilih situasi dan kondisi atau keadaan anak agar bisa menerima pembelajaran kreativitas ini dengan baik. Sehingga ia dapat memungkinkan munculnya kreativitas, memupuknya, dan merangsang pertumbuhannya.

5. Bentuk Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Berdasarkan bentuknya kreativitas dapat ditinjau dari empat, yaitu : Kreativitas dari aspek pribadi, muncul dari keunikan pribadi individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap anak mempunyai bakat kreatif, namun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Kreativitas

⁴⁸ Ibid, h. 74-75

sebagai kemampuan berpikir meliputi kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan elaborasi. Kelancaran disini berkaitan dengan kemampuan untuk membangkitkan sejumlah besar ide-ide.

Seseorang yang kreatif dapat memiliki banyak ide, dengan hal tersebut akan semakin besar kesempatan untuk menemukan ide-ide yang baik. Kelenturan atau fleksibilitas adalah mampu melihat masalah dari beberapa sudut pandang. Orang yang kreatif memiliki kemampuan untuk membangkitkan banyak ide. Fleksibilitas secara tidak langsung, menunjukkan kemudahan mendapatkan informasi tertentu atau berkurangnya kepastian dan kekakuan. Fleksibilitas merupakan basis keaslian, kemurnian, dan penemuan. Orisinalitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide luar biasa, memecahkan problem dengan cara yang luar biasa, atau menggunakan hal-hal atau situasi dalam cara yang luar biasa. Individu yang kreatif membuahkan tanggapan yang luar biasa, membuat asosiasi jarak jauh, dan membuahkan tanggapan yang cerdas serta mempunyai gagasan-gagasan yang jarang diberikan orang lain. Elaborasi adalah dapat merinci dan memperkaya suatu gagasan. Orang yang kreatif dapat perkembangan gagasan-gagasannya secara luas. Penilaian merupakan kemampuan dalam mengapresiasi sebuah ide. Orang yang kreatif memiliki cara-cara sendiri dalam menilai sebuah ide dan hal itu berbeda dengan orang-orang pada umumnya.

Kreativitas ditinjau dari aspek pendorong menunjuk pada perlunya dorongan dari dalam individu (berupa minat, hasrat, dan motivasi) dan dari luar (lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat) agar bakat kreatif dapat diwujudkan. Sehubungan dengan hal ini pendidik diharapkan dapat memberi dukungan, perhatian, serta sarana prasana yang diperlukan.

Kreativitas sebagai proses ialah proses bersibuk diri secara kreatif. Pada anak usia prasekolah hendaknya kreativitas sebagai proses yang diutamakan, dan jangan terlalu cepat mengharapakan produk kreatif yang bermakna dan bermanfaat. Jika pendidik terlalu cepat menuntut produk kreatif yang memenuhi standar mutu tertentu, hal ini akan mengurangi kesenangan dan keasyikan anak untuk berkreasi.

Kreativitas sebagai produk, merupakan suatu ciptaan yang baru dan bermakna bagi individu dan atau bagi lingkungannya. Pada seorang anak, hasil karyanya sudah dapat disebut kreatif, jika baginya hal itu baru, ia belum pernah membuat itu sebelumnya, dan ia tidak meniru atau mencontoh pekerjaan orang lain. Produk kreativitas anak perlu dihargai agar merasa puas dan semangat berkreasi.

6. Karakteristik Anak Kreatif

Anak kreatif adalah anak yang selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak kreatif memiliki rasa percaya diri, karena mereka berani mengambil resiko artinya dalam

melakukan sesuatu bagi mereka amat berarti dan disukai mereka tidak mendengarkan kritikan dari orang lain.

Ada beberapa karakteristik anak kreatif atau pribadi kreatif menurut Utami

Munandar bahwa anak kreatif memiliki :

- 1) Imajinatif
- 2) Mempunyai prakarsa
- 3) Mempunyai minat luas
- 4) Mandiri dan berfikir
- 5) Penuh energi
- 6) Percaya diri
- 7) Bersedia mengambil resiko
- 8) Berani dalam pendirian dan keyakinan.⁴⁹

Berdasarkan keterangan tersebut dapat dipahami bahwa anak kreatif adalah anak yang memiliki imajinatif atau memiliki daya pikir untuk menciptakan gambar atau kejadian berdasarkan kenyataan, anak mempunyai minat yang luas, mandiri dan berfikir, penuh energi dan percaya diri, anak kreatif memiliki pendirian yang kuat dalam segala keputusannya. Pengetahuan dan pengalaman akan lebih bermakna dan akan bertahan lama jika dapat diperoleh secara langsung. Untuk itu diperlukan berbagai macam kegiatan eksperimen dan eksplorasi yang dapat dilakukan anak. Maka dari itu, guru ataupun orang tua dapat memahami dan memfasilitas anak agar kreativitas itu muncul sebagai kekuatan yang sangat diperlukan bagi kehidupannya kelak.

⁴⁹Utami Munandar, *Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Cet. Ke-3, (Rineka Cipta, Jakarta, 2009), hlm 37

7. Perkembangan Kreativitas Anak

Perkembangan bakat dan kreativitas anak dapat diuraikan dengan pendekatan 4P (Pribadi, pendorong (Press), Proses, dan Produk). Sehubungan dengan perkembangan kreativitas, Utami Munandar menyajikan ada 4 aspek kreativitas yang dapat diperhatikan yaitu:

1. Pribadi (person), kreativitas ialah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu ini dari pernyataan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.
2. Pendorong (press), bakat kreatif seorang akan berkembang bila didukung oleh lingkungannya dan juga tidak terlepas dari dukungan intern yang datang dari dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.
3. Proses (process), untuk perkembangan kreativitas, anak perlu dikembangkan untuk menyibukan diri secara kreatif. Guru hendaknya dapat merangsang anak didik dalam kegiatan kreatif dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan
4. Produk (product), kondisi yang memungkinkan anak menciptaka produk kreatif yang bermakna yaitu kondisi pribadi dan lingkungan, sejauh mana keduanya mendorong untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif.⁵⁰

⁵⁰Ibid., h. 128-129.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono hipotesis adalah “ jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.⁵¹Berdasarkan pengertian tersebut hipotesis adalah jawaban sementara yang kebenarannya harus dibuktikan atau di uji. Hipotesis yang akan diuji dinamakan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a).

Dalam pengujian hipotesis ini, jika tidak ada pengaruh antara kegiatan pemanfaatan APE barang bekas dengan perkembangan kreativitas anak, maka H_0 diterima atau H_a ditolak. Dan sebaliknya jika kegiatan pemanfaatan APE barang bekas mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam perkembangan kreativitas anak antara yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan dengan memanfaatkan APE barang bekas di RA Akhlakul Karimah KotabumiLampung Utara.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam perkembangan kreativitas anak antara yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan dengan memanfaatkan APE barang bekas di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara.

⁵¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung, CV Alfabeta, 2010, h. 96

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. *Cara ilmiah* berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. *Rasional* berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia.

Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia. Sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. *Sistematis* artinya proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.⁵² Berdasarkan pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan metode penelitian adalah strategi umum yang dipakai dalam pengumpulan data dan analisis yang diperlukan guna menjawab persoalan yang di hadapi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode metode eksperimen semu (*quasi experimental*), yaitu penelitian yang mendekati percobaan sungguhan dimana tidak mungkin melakukan kontrol atau memanipulasikan semua

⁵²Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D.* (Bandung: Alfabeta) Cv.2016.h. 2

variabel yang relevan. Metode ini mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Penelitian eksperimen semu diadakan dengan mengontrol variabel tertentu yang relevan dan mengobservasi efek atau pengaruhnya terhadap satu atau lebih variabel terikat. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Exsperiment* (eksperimen). Hal ini dikarenakan tidak memungkinkan bagi peneliti untuk mengendalikan dan memanipulasi semua variabel yang relevan. Metode penelitian eksperimen semu diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.⁵³

B. Desain Penelitian

Desain penelitian *Quasi Eksperimen* yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Grup Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang digunakan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diperlakukan beda, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan APE barang bekas berupa kardus, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan dengan APE barang bekas berupa kardus, melainkan menggunakan media permainan yang bisa digunakan di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara.

⁵³Sugiyono, *Op.Cit*, h. 112

Sebelum diberikan perlakuan, setiap kelompok diberi *pretest* dengan maksud untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik akan menunjukkan keadaan kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan, karena diharapkan perbedaan akan tampak setelah diberikan perlakuan.

Tabel 1
Desain Penelitian Pemanfaatan Barang Bekas

Kelompok Partisipan/Anak Usia Paud/Ra	Pretest	Tahap Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	—	O ₄

Keterangan:

O₁ dan O₃ : Penilaian awal pada kedua kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuannya untuk mengetahui nilai kreativitas awal anak didik.

O₂ dan O₄ : Penilaian akhir pada kedua kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak didik dengan yang diberikan dan tidak diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan barang bekas.

X : Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen dengan memanfaatkan APE Bahan Bekas berupa dedaunan, bunga, buah-buahan dan batang dengan tujuan untuk perkembangan kreativitas anak.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.⁵⁴ Jadi, dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah satu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Penelitian ini mengkaji keterkaitan antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Penentuan variabel bebas dan variabel terikat biasanya dinyatakan dengan X (variabel bebas) dan Y (variabel terikat). Variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Bebas

Variabel bebas yaitu variabel yang cenderung mempengaruhi, dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya adalah pemanfaatan alat permainan edukatif barang bekas (X)

⁵⁴Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta Cv. 2016. h.38

2. Variabel Terikat

Variabel terikat yaitu variabel yang cenderung dapat dipengaruhi oleh variabel bebas, dalam hal ini yang menjadi variabel terikatnya adalah pengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak (Y).

D. Definisi Oprasional Variabel

Definisi variabel diartikan juga secara luas adalah penarikan batasan yang lebih menjelaskan ciri-ciri spesifik yang lebih substantif dari suatu konsep. Tujuannya agar peneliti dapat mencapai suatu alat ukur yang sesuai dengan hakikat variabel yang sudah didefinisikan konsepnya. Oleh karena itu, sangat penting peneliti memasukan proses atau oprasionalnya, alat ukur yang akan digunakan untuk kualifikasi gejala atau variabel yang diteliti.

Berikut penjelasannya :

1. Alat permainan edukatif (APE) dengan barang bekas yaitu kegiatan mengolah barang bekas berupa kardus, dan stik ice cream untuk dibuat berbagai alat permainan yang bernilai edukatif agar memberikan pengalaman pendidikan dan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik untuk anak didik di TK/RA.
2. Perkembangan kreativitas anak adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru. Kreativitas merupakan suatu proses untuk meningkatkan daya imajinatif dan rasa ingin tahu anak untuk menghasilkan sesuatu yang baru menjadi suatu hasil yang berguna untuk kegiatan anak. Kreativitas juga mampu

mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas. Perkembangan kreativitas anak usia dini 5-6 tahun. Dalam penelitian ini, diharapkan anak dapat menghasilkan karyanya sendiri dari barang bekas berupa kardus dan stik ice cream.

E. Populasi dan Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah kelas B di TK Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini sampel yang diambil peserta didik sebanyak dua kelas yaitu satu kelas untuk kelas eksperimen dan satu kelas untuk kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam pembelajaran dikenai pembelajaran terhadap perkembangan kreativitas anak, sedangkan kelas kontrol dikenai pembelajaran konvensional.

3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Purposive Sampling maksudnya teknik penentuan sampel dengan

⁵⁵Ibid, hal. 117

pertimbangan tertentu.⁵ Penentuan sampel dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan usia (5-6tahun) dan jumlah yang mencakupi untuk dilakukan penelitian eksperimen.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat tiga instrumen penelitian yang dilakukan untuk pengumpulan data, yaitu :

- a) pedoman observasi untuk melaksanakan pengamatan (observasi)
- b) pedoman wawancara untuk melakukan tanya jawab (interview)
- c) pedoman dokumentasi untuk pengambilan bukti fisik misal profil sekolah dan foto-foto selama kegiatan penelitian, baik foto yang utama atau pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas, maupun foto yang sifatnya hanya penunjang.

Dari penyusunan dan pengumpulan data instrumen tersebut disusun berdasarkan kisi-kisi perkembangan kreativitas yang peneliti kembangkan sendiri dari teori-teori yang relevan, khususnya mengenai aspek perkembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun dinyatakan tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak yang diharapkan, meliputi :

1. Mampu menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk, gagasan atau karya nyata
2. Memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang besar
3. Mampu mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas

Penulis mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini diisi dengan tanda ceklist pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan. Adapun penulis untuk menjaga objektivitas penilaian anak usia dini dan lebih terstruktur gunakan tanda bintang yang mengacu pada skala likert dengan 5 gradasi sebagai berikut:

Tabel 2
Alternatif Sekor Jawaban

Jenis Pernyataan	Alternatif sekor jawaban				
	Sangat Tinggi	tinggi	Sedang	Rendah	Sangat Rendah
Pernyataan Positif	5 (*****)	4 (****)	3 (***)	2 (**)	1 (*)
Pernyataan Negatif	1 (*)	2 (**)	3 (***)	4 (****)	5 (*****)

Adapun terkait pedoman penilaian yang mengacu pada Direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini, pedoman penilaian pembelajaran PAUD dengan mengukur langsung melalui pemberian lambang angka atau lambang bintang maksudnya adalah:

- a. Nilai 1 atau Belum Berkembang (BB) diartikan Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator dengan skor 50-59 atau dengan pemberian bintang satu (*).
- b. Nilai 2 atau Mulai Berkembang (MB), diartikan apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda- tanda awal perilaku yang

dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69 dengan pemberian bintang dua (**).

- c. Nilai 3 atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) artinya apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten skor 70-79 dengan pemberian bintang tiga (**).
- d. Nilai 4 atau Berkembang Sangat Baik (BSB) diartikan apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya skor 80-100 dengan pemberian bintang empat (****)

Instrumen pengamatan untuk anak digunakan pada saat pretest dan posttest. Sebelum digunakan untuk itu peneliti melakukan uji coba instrumen terlebih dulu. Tujuannya untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya.

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjuk tingkat valid atau kesahan suatu instrumen. Suatu instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur yang diinginkan dan mengungkap data variabel yang di teliti secara tepat. Pengujian validitas internal instrument pengaruh alat permainan edukatif Bahan Bekas terhadap perkembangan kreativitas anak ini dilakukan dengan melakukan pengujian validitas instrument Bahan Bekas untuk meningkatkan kreativitas anak ini menggunakan pengujian validitas empirik. Instrumen dikatakan valid apabila hasilnya sesuai dengan kriteria atau dapat mengukur

secara tepat. Untuk mengetahui ke validan instrumen, maka digunakan *SPSS 16*.

Butir soal dikatakan valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$ Maka soal dikatakan valid. Jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$. Maka soal dikatakan tidak valid. Interpretasi terhadap nilai koefisien r_{xy} digunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3
Interprestasi Korelasi

Nilai	Keterangan
0,00-0,20	Korelasi Sangat Rendah
0,20 –0,40	Korelasi Rendah
0,40 –0,70	Korelasi Sedang
0,70 –0,90	Korelasi Tinggi
0,90 –1,00	Korelasi Sangat Tinggi

Diketahui dengan $N = 15$ pada taraf pengambilan signifikansi product momen sebesar 5%. Nilai r_{tabel} $df = n-2$ sebesar 0.553.

Karena jumlah sampel yang akan dihitung dikurang dua

Tabel 4
Rekapitulasi Output Validitas Hasil Uji Coba Instrumen
Pemanfaatan APE Bahan Bekas Untuk
Perkembangan Kreativitas Anak

No. Item	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Keterangan
Item 1	0,891	0,553	Valid
Item 2	0,784	0,553	Valid
Item 3	0,914	0,553	Valid
Item 4	0,848	0,553	Valid
Item 5	0,691	0,553	Valid
Item 6	0,852	0,553	Valid
Item 7	0,942	0,553	Valid
Item 8	0,896	0,553	Valid
Item 9	0,812	0,553	Valid
Item 10	0,890	0,553	Valid
Item 11	0,724	0,553	Valid
Item 12	0,832	0,553	Valid
Item 13	0,758	0,553	Valid
Item 14	0,839	0,553	Valid
Item 15	0,629	0,553	Valid

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan, maka dapat dilihat bahwa semua item soal dinyatakan valid itu artinya semua item soal dapat digunakan ketika melakukan penelitian. Hasil output perhitungan validitas dengan bantuan program komputer *SPSS versi 16* bisa dilihat di lampiran.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang telah diuji validitas kemudian di uji reliabilitasnya. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik.⁹

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika instrument tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian Reliabilitas tes berhubungan dengan masalah ketetapan hasil. Untuk menguji reliabilitas instrument tes digunakan *SPSSv.16*

Tabel 5
Interpretasi Korelasi Reliabilitas¹⁰

Klasifikasi	Kriteria reliabilitas
0,00-0,20	Korelasi sangat rendah
0,20-0,40	Korelasi rendah
0,40-0,70	Korelasi sedang
0,70-0,90	Korelasi tinggi
0,90-1,00	Korelasi sangat tinggi

Berikut ini, hasil uji Reliabilitas dengan menggunakan *CronbachAlpha's*. Perhitungan dilakukan setelah mendelet item tidak valid. Data diolah dengan menggunakan program komputer *SPSS versi 16*.

Tabel 6
Output Reliabilitas Hasil Uji Coba Instrumen Pemanfaatan APE
Bahan Bekas Untuk Perkembangan Kreativitas Anak
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.864	15

Untuk memperoleh data yang lengkap dan akurat dalam penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti antara lain :

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.⁵⁶ Teknik pengumpulan data dengan observasi ini peneliti gunakan untuk memperoleh data tentang pemanfaatan alat permainan edukatif barang bekas berupa kardus terhadap perkembangan kreativitas anak. Data dikumpulkan dengan cara mengamati langsung aktivitas belajar anak di kelas.

Dalam melakukan proses pengamatan ini, penulis berpedoman pada lembar observasi yang sebelumnya telah peneliti persiapkan. lembar observasi dibuat berdasarkan kisi-kisi pengamatan yang peneliti kembangkan sendiri berdasarkan kajian teori tentang perkembangan kreativitas anak RA dengan pemanfaatan alat permainan edukatif barang bekas berupa permainan dari kardus.

Pengumpulan data melalui observasi dilakukan oleh peneliti sendiri.

⁵⁶Sugiyono, Op.Cit, h. 203

Observasi dilakukan pada kelas yang dijadikan subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran langsung tentang pelaksanaan perkembangan kreativitas melalui media pembelajaran barang bekas. Penulis mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini diisi dengan tanda ceklist pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan. Lembar observasi ini dijadikan pedoman oleh penulis agar saat melakukan observasi lebih terarah, terstruktur sehingga hasil data yang telah didapatkan mudah untuk diolah. Berikut tabel pedoman observasi yang akan peneliti lakukan:

Tabel 7
Kisi-Kisi Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item	Total
Perkembangan Kreativitas	Mampu menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk, gagasan atau karya nyata	Melukis dengan berbagai media	1,2,3,4	4
	Memiliki imajinasi dan rasa ingin tau yang besar	Menciptakan sesuatu dengan berbagai karya	5, 6, 7	3
		Bereksplorasi dengan berbagai media	8	1
	Mampu mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas	Meniru bentuk	9, 10, 11, 12	4
		Menggunting sesuai pola	13	1
		Menempel gambar dengan tepat	14, 15	2
	Jumlah		15	15

Tabel 8
Pedoman Observasi Perkembangan Kreativitas Dengan Menggunakan Bahan
Alam Anak Usia 5-6 Tahun di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung
Utara

No	Item Soal	Penilaian Perkembangan Kreativitas			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu melukis dengan menggunakan kardus bekas, kertas bekas, dan karton bekas				
2	Anak mampu melukis karton dengan menggunakan sisir dan sikat gigi				
3	Anak mampu membuat bunga dari sedotan				
4	Anak mampu membuat bunga dari bekas aqua				
5	Anak mampu membuat kalung dari sedotan bekas				
6	Anak mampu membuat mahkota dari kardus atau kertas bekas				
7	Anak mampu membuat bentuk perahu dari kertas bekas				
8	Anak dapat bermain warna dengan berbagai jenis karton atau kertas lipat bekas				
9	Anak dapat meniru bentuk kupu-kupu dari karton bekas				
10	Anak mampu membuat tempat pensil, pena, dll dari stik ice cream				
11	Anak dapat membuat permainan dari kardus bekas				
12	Anak dapat membuat dan mengikuti pola gambar dengan kardus bekas				
13	Anak mampu mengunting pola gambar yang ada pada kardus bekas				
14	Anak mampu membuat kolase dari kardus bekas				
15	Anak mampu membuat mozaik dari kardus bekas				

2. Wawancara

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur ataupun tidak terstruktur serta dapat dilakukan dengan tatap muka secara langsung ataupun dengan menggunakan telepon. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur (*unstructured*) dan bersifat terbuka (*open ended*) hal tersebut dirancang agar munculnya pandangan dan opini dari responden sehingga peneliti belum mengetahui secara pasti data apa yang akan diperoleh, sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden.⁵⁷

Metode ini dimaksudkan untuk memperkuat data observasi yang peneliti kumpulkan sebelumnya. Disini peneliti mewawancarai guru sebagai pendidik di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara. Selain itu di tunjukan kepada kepala sekolah untuk mendapatkan data berkenaan dengan kondisi objektif sekolah.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar, dan lain-lain. Dokumentasi dengan berbentuk tulisan misalnya data-data, peraturan, kebijakan. Dokumen dengan berbentuk gambar misalnya foto, sketsa, dan lain-lain. Teknik dokumentasi berguna untuk menambah informasi dan memberikan bukti-bukti tentang kedisiplinan yang dilakukan anak didik. Pada penelitian ini data

⁵⁷John W. Creswell, *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, Cet. ke-2, 2012), h. 266.

dokumentasi yang digunakan adalah data hasil wawancara, daftar nilai, rekaman suara hasil wawancara dan hasil lembar observasi.

H. Teknik Analisis Data

Untuk keperluan uji keseimbangan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat terhadap data awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun uji prasyarat terhadap data tersebut meliputi uji normalitas dengan menggunakan metode *Liliefors* dan uji homogenitas variasi dengan menggunakan metode uji kesamaan dua varians.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Liliefors* dengan rumus sebagai berikut:

$$L = \max |F_n(x) - F(x)|, \quad = (,)$$

Dengan hipotesis:

: Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

: Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Kesimpulan: Jika $L \leq L_{\alpha} = (,)$, diterima

Langkah-langkah *Liliefors*:

- 1) Mengurutkan data
- 2) Menentukan frekuensi masing-masing data

3) Menentukan frekuensi komulatif

4) Menentukan nilai Z dimana $z = \frac{\bar{x} - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$ dengan $\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$,

$$= \frac{\sum(x - \bar{x})}{n - 1}$$

5) Menentukan nilai $P(x)$ dengan menggunakan table z

6) Menentukan $P(x) = \frac{\sum f}{n}$

7) Menentukan nilai $z = |P(x) - P(y)|$

8) Menentukan nilai $z = |P(x) - P(y)|$

9) Menentukan nilai $z = (x, y)$

10) Membandingkan z dan z_{table} serta membuat kesimpulan. Jika

$z \leq z_{table}$, maka diterima.⁵⁸

2. Uji Homogenitas

Uji kesamaan dua varians adalah pengujian mengenai sama tidaknya varians-variens dua buah distribusi atau lebih.⁵⁹ Uji homogenitas yang digunakan peneliti adalah uji kesamaan dua varians digunakan untuk menguji apakah kedua data tersebut homogen yaitu dengan membandingkan kedua variannya. Rumus uji kesamaan dua *variens* sebagai berikut:

1) Hipotesis

= Tidak ada pengaruh antara *variens* 1 dan *variens* 2

⁵⁸Zizwatin Athiya, *Perkembangan Cd Intraktif Dengan Menggunakan Model Learning Cycle "5E" Berbantu Software Geogebra*, Semarang: Prosiding Mathematics And Science Forum ISBN 978-602-0960-00-5, h.53-54

⁵⁹*Ibid*, h.53

= Ada pengaruh antara *varians* 1 dan *varians* 2

- 2) Cari dengan menggunakan rumus;

$$= \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

- 3) Tetapkan taraf signifikan ()

- 4) Hitung dengan rumus

$$= \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

- 5) Tentukan pengujian yaitu:

Jika \leq maka θ diterima (homogen)

- 6) Bandingkan dengan

- 7) Buatlah kesimpulannya.⁶⁰

3. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan homogenitas terpenuhi, maka dilakukan uji hipotesis. Untuk uji hipotesis, peneliti menggunakan uji “t” yang satu sama lain tidak mempunyai hubungan. Rumus yang digunakan yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dimana } S_{gab} = \sqrt{\frac{(\sum x_1^2 - \frac{(\sum x_1)^2}{n_1}) + (\sum x_2^2 - \frac{(\sum x_2)^2}{n_2})}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata kreativitas anak didik kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata kreativitas anak didik kelas kontrol

n_1 = Banyaknya anak didik kelas eksperimen

n_2 = Banyaknya anak didik kelas control

⁶⁰Husaini Usman Dan Purnomo Setiady Akbar, Pengantar Statistika (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h.133-134.

$\frac{s^2}{1}$ = Varians data kelompok eksperimen

$\frac{s^2}{2}$ = Varians data kelompok control

= Simpangan baku kedua kelompok

Adapun langkah-langkah pengujian hipotesis ini sebagai berikut:

1) Rumusan hipotesis

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam perkembangan kreativitas anak antara yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan dengan memanfaatkan APE barang bekas

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam perkembangan kreativitas anak antara yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan dengan memanfaatkan APE barang bekas

2) Taraf signifikan :

$\alpha = 0,05$

3) Kriteria Uji

\leq , (Uji Dua Pihak)

T-test 2 sampel tak berkorelasi merupakan salah satu uji statistika parametrik sehingga mempunyai asumsi yang harus dipenuhi, yaitu normalitas dan homogenitas. Jika asumsi normalitas tidak terpenuhi, maka solusi menggunakan uji non parametrik atau ditransformasikan. Uji non parametrik yang digunakan yaitu uji *Mann-Whitney*. jika asumsi normalitas tidak terpenuhi, maka rumus uji-t yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) - (\mu_1 - \mu_2)}{\sqrt{\frac{s_p^2}{n_1} + \frac{s_p^2}{n_2}}}$$

$$= (,)$$

Dengan rumus derajat bebas:

$$= \frac{(n_1 + n_2 - 2)}{\frac{(n_1 - 1)}{s_1^2} + \frac{(n_2 - 1)}{s_2^2}}$$

Dengan:

\bar{x}_1 = Rata-rata sampel satu

\bar{x}_2 = Rata-rata sampel dua

n_1 = Banyak data sampel satu

n_2 = Banyak data sampel dua

s_1 = Simpangan baku sampel satu

s_2 = Simpangan baku sampel dua

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang sudah terkumpul sebagai mana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

a) Data *Pretest* Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum diberikan perlakuan atau treatment maka setiap kelas akan diberi *pretest* dengan maksud untuk mengetahui keadaan awal peserta didik, apa ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *pretest* yang baik maka akan menunjukkan keadaan kedua kelas tidak berbeda secara signifikan karena diharapkan perbedaan akan muncul setelah diberikan perlakuan. Berikut ini nilai hasil *pretest* pada kelas eksperimen :

Tabel 9
Nilai *Pretest* Perkembangan Kreativitas Peserta Didik Di
Kelas Eksperimen

No	Penilaian				Total Skor	%	Ket.
	BB	MB	BSH	BSB			
	1	2	3	4			
1	4	6	6	1	38	63,3	MB
2	0	4	9	0	35	58,2	BB
3	14	3	0	0	20	33,2	BB
4	2	3	4	2	28	46,4	BB
5	13	2	0	0	17	10,2	BB
6	5	7	2	1	29	48,1	BB
7	3	8	4	0	31	51,4	BB
8	14	1	0	0	16	17,6	BB
9	5	7	1	7	50	83	BSH
10	4	9	2	0	28	46,6	BB
11	2	10	3	0	31	51,4	BB
12	5	8	2	0	27	44,8	BB
13	3	8	4	0	31	51,4	BB
14	15	0	0	0	15	24,9	BB
15	2	4	8	1	38	63	MB

Dari tabel diatas terlihat bahwa peserta didik yang memperoleh nilai di bawah kategori ada 12 peserta didik atau sekitar 80% diantaranya dikatakan belum berkembang dan sebanyak 2 peserta didik yang mulai berkembang atau sekitar 13,3%. Sedangkan baru 1 peserta didik atau 6,7% peserta didik yang memperoleh nilai berkembang sesuai harapan. Dalam bentuk rekapitulasi, berikut dipaparkan tabel:

Tabel 10
Rekapitulasi Nilai *Pretest* Perkembangan Kreativitas Peserta didik Di Kelas Eksperimen

Jumlah Peserta didik	Persentasi	Skor Nilai
12	80%	Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai BB (50-59)
2	13,3%	Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai MB (60-69)
1	6,7%	Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai BSH (70-79)
0	0%	Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai BSB (80-100)

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa sekitar 12 peserta didik atau sekitar 80% memperoleh nilai belum berkembang dengan skor nilai konversi sebesar 50-59. Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai mulai berkembang dengan skor adalah 60-69 adalah 2 peserta didik atau sekitar 13,3%. Sedangkan sebanyak 1 peserta didik atau sekitar 6,7% memperoleh nilai berkembang sesuai harapan dengan skor nilai konversi sekitar 70-79. Kemudian nilai hasil *pretest* pada kelas kontrol disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini :

Tabel 11
Nilai *Pretest* Perkembangan Kreativitas Peserta didik Di
Kelas Kontrol

No	Penilaian				Total Skor	%	Ket.
	1	2	3	4			
1	1	3	1	8	42	69,7	MB
2	11	0	0	1	15	24,9	BB
3	0	4	7	1	33	54,7	BB
4	2	12	1	0	29	48,1	BB
5	0	6	3	2	29	48,1	BB
6	1	14	0	0	29	48,1	BB
7	6	9	0	0	24	39,8	BB
8	2	8	0	0	18	29,8	BB
9	6	9	0	1	28	46,4	BB
10	2	10	2	0	28	46,4	BB
11	4	6	1	2	27	44,8	BB
12	1	2	2	5	31	51,4	BB
13	3	2	1	3	22	36,5	BB
14	1	2	1	4	22	36,5	BB
15	0	0	3	5	29	48,1	BB

Dari tabel di atas terlihat bahwa peserta didik yang memperoleh nilai di bawah kategori ada 14 peserta didik atau sekitar 93.3% dikatakan belum berkembang dan sebanyak 1 peserta didik atau sekitar 6.7% yang mulai berkembang. Sedangkan 0 peserta didik atau 0% yang mencapai kategori yang diharapkan yaitu berkembang sesuai harapan. Dalam bentuk rekapitulasi, berikut dipaparkan tabelnya :

Tabel 12
Rekapitulasi Nilai *Pretest* Perkembangan Kreativitas Peserta didik Di Kelas Kontrol

Jumlah Peserta didik	Persentasi	Skor Nilai
14	93.3%	Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai BB (50-59)
1	6.7%	Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai MB (60-69)
0	0%	Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai BSH (70-79)
0	0%	Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai BSB (80-100)

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa, sekitar 14 peserta didik atau 93.3% memperoleh nilai belum berkembang dengan skor nilai konversi sebesar 50-59. Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai mulai berkembang dengan skor adalah 60-69 adalah 1 peserta didik atau sekitar 6.7%. Sedangkan yang memperoleh nilai berkembang sesuai harapan yaitu 0 peserta didik atau sekitar 0% dengan skor nilai antara 70-79.

Maka selanjutnya data yang sudah diperoleh akan dihitung menggunakan bantuan program SPSS 16 dan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 13
Data Nilai Hasil *Pretest*
Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistics		Eksperimen	Kontrol
N	Valid	15	15
	Missing	0	0
Mean		28.9333	27.0667
Median		29.0000	28.0000
Mode		31.00	29.00
Std. Deviation		9.43751	6.43058
Variance		89.067	41.352
Minimum		15.00	15.00
Maximum		50.00	42.00

Pada tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata (mean = M) pada kelas eksperimen sebesar 28.93 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 27.06. Nilai mean ini menggambarkan bahwa pada umumnya nilai rata-rata kedua kelas peserta didik tidak berbeda secara signifikan. Perhitungan median atau nilai tengahnya (Me) pada kelas eksperimen sebesar 29.00 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 28.00. Nilai median ini menggambarkan bahwa pada umumnya nilai median pada kedua kelas hampir sama.

Modus (Mo) pada kelas eksperimen sebesar 31.00 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 29.00. Nilai modus ini menggambarkan bahwa pada umumnya nilai modus kedua kelas peserta didik tidak berbeda secara signifikan. Kemudian perhitungan standar deviasi (SD) pada kelas eksperimen sebesar 9.43 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 6.43. Nilai SD ini

menggambarkan bahwa tingkat keragaman nilai pada kedua kelas tidak terlalu jauh berbeda atau perbedaannya tidak terlalu signifikan.

Terakhir dilihat dari nilai maksimum dan nilai minimum. Pada kelas eksperimen nilai maksimum sebesar 50 dan nilai minimum 15, sedangkan pada kelas kontrol nilai maksimum 42 dan nilai minimum 15. Dari sini juga terlihat perbedaannya tidak jauh berbeda atau tidak terlalu signifikan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari nilai mean, median, modus, SD, nilai minimum dan nilai maksimum pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sangat kecil. Hal ini pertanda bahwa nilai *pretest* yang baik itu menunjukkan keadaan awal kedua kelas tidak berbeda secara signifikan. Sebab perbedaan diharapkan akan tampak setelah diberikannya perlakuan.

b) Data *Posttest* Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Sebagaimana penilaian *pretest* maka penilaian *posttest* juga dilakukan pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun yang menjadi perbedaan adalah kedua kelas tersebut diberi perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan pemanfaatan APE bahan barang-barang bekas berupa kardus, kayu, dan karton atau kertas bekas, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dengan memanfaatkan APE bahan barang-barang bekas seperti kardus, kayu, dan karton atau kertas bekas melainkan menggunakan media permainan yang biasa digunakan di RA Akhlakul Karimah.

Akibat dari perbedaan perlakuan tersebut, diharapkan perkembangan kreativitas pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan. Berikut ini nilai *posttest* pada kelas eksperimen :

Tabel 14
Nilai *Posttest* Perkembangan Kreativitas Peserta didik Di
Kelas Eksperimen

No	Penilaian				Total Skor	%	Ket.
	1	2	3	4			
1	1	4	1	8	44	73,0	BSH
2	12	0	0	4	28	46,4	BB
3	4	4	7	0	33	54,7	BB
4	0	12	1	0	27	44,8	BB
5	0	6	9	0	39	64,7	MB
6	1	14	0	0	29	48,1	BB
7	6	9	0	0	24	39,8	BB
8	2	12	2	0	32	53,1	BB
9	6	9	3	1	37	61,4	MB
10	2	10	0	0	22	36,5	BB
11	12	7	1	5	49	79,0	BSH
12	1	0	6	8	51	84,6	BSB
13	1	2	5	3	32	53,1	BB
14	1	2	2	1	15	24,9	BB
15	13	4	4	5	53	87,9	BSH

Dari tabel di atas terlihat bahwa peserta didik yang memperoleh nilai di bawah kategori ada 9 peserta didik atau sekitar 60.4% dikatakan belum berkembang dan sebanyak 2 peserta didik atau sekitar 13,2% dikatakan masih dalam tahap berkembang. 3 peserta didik atau 19.8% yang mencapai kategori yang diharapkan atau berkembang sesuai harapan dan 1 peserta didik atau 6.6 % berkembang sangat baik.

Dalam bentuk rekapitulasi, berikut dipaparkan tabelnya :

Tabel 15
Rekapitulasi Nilai *Posttest* Perkembangan Kreativitas Peserta didik Di Kelas Eksperimen

Jumlah Peserta didik	Persentasi	Skor Nilai
9	60.4%	Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai BB (50-59)
2	13.2%	Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai MB (60-69)
3	19.8%	Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai BSH (70-79)
1	6.6%	Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai BSB (80-100)

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa, sekitar 9 peserta didik atau 60.4% memperoleh nilai belum berkembang dengan skor nilai konversi sebesar 50-59. Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai mulai berkembang dengan skor adalah 60-69 adalah 2 peserta didik atau sekitar 13,2%. Sedangkan sebanyak 3 peserta didik atau sekitar 19.8% memperoleh nilai berkembang sesuai harapan dengan skor nilai konversi sebesar 70-79 dan sebanyak 1 peserta didik atau sekitar 6.6% memperoleh nilai berkembang sangat baik dengan skor sebesar 80-100.

Tabel 16
Nilai *Posttest* Perkembangan Kreativitas Peserta didik Di
Kelas Kontrol

No	Penilaian				Total Skor	%	Ket.
	BB	MB	BSH	BSB			
	1	2	3	4			
1	1	0	12	0	37	61,4	MB
2	0	0	15	0	45	74,7	BSH
3	0	4	8	0	32	53,1	BB
4	4	7	4	0	30	50	BB
5	0	3	5	2	29	48,1	BB
6	1	9	1	3	37	61,4	MB
7	2	5	5	3	39	65	MB
8	2	9	4	0	32	53,3	BB
9	0	1	8	6	50	83,3	BSB
10	0	13	2	0	32	53,3	BB
11	3	1	2	2	19	31,5	BB
12	0	15	0	0	30	50	BB
13	1	2	0	0	5	8,3	BB
14	5	4	2	0	19	31,5	BB
15	0	5	5	1	26	43,1	BSH

Dari tabel di atas terlihat bahwa peserta didik yang memperoleh nilai di bawah kategori ada 9 peserta didik atau sekitar 72% diantaranya dikatakan belum berkembang dan sebanyak 3 peserta didik atau sekitar 20% mulai berkembang. Sedangkan 3 peserta didik atau 20% berkembang sesuai harapan.

Dalam bentuk rekapitulasi, berikut dipaparkan tabelnya.

Tabel 17
Rekapitulasi Nilai *Posttest* Perkembangan Kreativitas Peserta didik Di Kelas Kontrol

Jumlah Peserta didik	Persentasi	Skor Nilai
9	60%	Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai BB (50-59)
3	20%	Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai MB (60-69)
3	20%	Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai BSH (70-79)
0	0%	Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai BSB (80-100)

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa, sekitar 9 peserta didik atau 60% memperoleh nilai belum berkembang dengan skor nilai konversi sebesar 50-59. Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai mulai berkembang dengan skor adalah 60-69 adalah 3 peserta didik atau sekitar 20%. Sedangkan 3 peserta didik atau sekitar 20% memperoleh nilai berkembang sesuai harapan dengan skor nilai konversi sebesar 70-79, dan sebanyak 0 peserta didik atau sekitar 0% memperoleh nilai berkembang sangat baik dengan skor sebesar 80-100.

Maka selanjutnya data yang sudah diperoleh akan dihitung menggunakan bantuan program SPSS 16 dan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 18
Data Nilai Hasil *Posttest* Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistics		Eksperimen	Kontrol
N	Valid	15	15
	Missing	0	0
Mean		34.3333	30.8000
Median		32.0000	32.0000
Mode		32.00	32.00
Std. Deviation		11.12055	1.09883E1
Variance		123.667	120.743
Minimum		15.00	5.00
Maximum		53.00	50.00

Pada tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata (mean = M) pada kelas eksperimen sebesar 34.33 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 30.80. Nilai mean ini menggambarkan bahwa antara kedua kelas terjadi perbedaan dengan selisih 15.53 poin, sehingga perbedaannya cukup signifikan.

Begitu juga perhitungan median atau nilai tengahnya (Me) pada kelas eksperimen sebesar 32 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 32. Perhitungan modus (Mo) pada kelas eksperimen sebesar 32.00 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 32.00. Perhitungan standar deviasi (SD) pada kelas eksperimen sebesar 11.12 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 1.09. Nilai SD ini menggambarkan bahwa tingkat keragaman nilai pada kedua kelas jauh antara kedua kelas terjadi selisih 10.3 sehingga perbedaannya signifikan.

Terakhir dilihat dari nilai maksimum dan nilai minimum. Pada kelas eksperimen nilai maksimumnya sebesar 53 dan nilai minimum 15, sedangkan pada kelas kontrol nilai maksimum 50 dan nilai minimum 5. Terlihat perbedaannya tidak jauh berbeda. Dengan demikian dapat disimpulkan dari nilai mean, median, modus, SD, nilai minimum dan nilai maksimum pada kelas eksperimen dan kelas kontrol cukup signifikan perbedaannya. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan setelah diberikan perlakuan, dalam hal ini setelah pemanfaatan bahan barang-barang bekas dengan kardus dan kertas bekas pada kelas eksperimen cukup baik. Ini merupakan sesuatu yang positif sebab faktor pemanfaatan bahan barang-barang bekas cukup berpengaruh untuk perkembangan kreativitas peserta didik.

B. Analisis Statistik Inferensial

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis penelitian, maka harus dilakukan uji persyaratan analisis dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap kedua kelas penelitian.

1) Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data dari kedua kelas berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji normalitas dengan bantuan program SPSS 16 dengan uji *One Sampel Kolmogorov-*

Smirnov Test (dengan taraf signifikan 5%).

1. Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen

Tabel 19
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Eksperimen
N		15
Normal Parameters ^a	Mean	28.9333
	Std. Deviation	9.43751
Most Extreme Differences	Absolute	.152
	Positive	.147
	Negative	-.152
Kolmogorov-Smirnov Z		.589
Asymp. Sig. (2-tailed)		.878
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan data hasil *pretest* pada kelas eksperimen, diketahui bahwa dengan taraf signifikan sebesar 0,05 setelah data dimasukkan ke dalam rumus maka diperoleh nilai r_{hitung} dengan melihat signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,878. Dimana berdasarkan dasar pengambilan keputusan $r_{hitung} > 0.05$ maka data dapat disimpulkan berdistribusi normal.

2. Uji Normalitas *Pretest* Kelas Kontrol

Tabel 20
Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Kontrol
N		15
Normal Parameters ^a	Mean	27.0667
	Std. Deviation	6.43058
Most Extreme Differences	Absolute	.182
	Positive	.182
	Negative	-.163
Kolmogorov-Smirnov Z		.704
Asymp. Sig. (2-tailed)		.704
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan data hasil *pretest* pada kelas kontrol, diketahui bahwa dengan taraf signifikan sebesar 0,05 setelah data dimasukkan ke dalam rumus maka diperoleh nilai r_{hitung} dengan melihat signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,704. Dimana berdasarkan dasar pengambilan keputusan $r_{hitung} > 0.05$ maka data dapat disimpulkan berdistribusi normal.

3. Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen

Tabel 21
Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Eksperimen
N		15
Normal Parameters ^a	Mean	34.3333
	Std. Deviation	11.12055
Most Extreme Differences	Absolute	.148
	Positive	.148
	Negative	-.106
Kolmogorov-Smirnov Z		.572
Asymp. Sig. (2-tailed)		.899
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan data hasil *posttest* pada kelas eksperimen, diketahui bahwa dengan taraf signifikan sebesar 0,05 setelah data dimasukkan ke dalam rumus maka diperoleh nilai r_{hitung} dengan melihat signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,899. Dimana berdasarkan dasar pengambilan keputusan $r_{hitung} > 0.05$ maka data dapat disimpulkan berdistribusi normal.

4. Uji Normalitas *Posttest* Kelas Kontrol

Tabel 22
Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Kontrol
N		15
Normal Parameters ^a	Mean	30.8000
	Std. Deviation	1.09883E1
Most Extreme Differences	Absolute	.168
	Positive	.123
	Negative	-.168
Kolmogorov-Smirnov Z		.652
Asymp. Sig. (2-tailed)		.789
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan data hasil *posttest* pada kelas kontrol, diketahui bahwa dengan taraf signifikan sebesar 0,05 setelah data dimasukkan ke dalam rumus maka diperoleh nilai r_{hitung} dengan melihat signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,789. Dimana berdasarkan dasar pengambilan keputusan $r_{hitung} > 0.05$ maka data dapat disimpulkan berdistribusi normal.

b. **Uji Homogenitas Data**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas mempunyai varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan perhitungan *Uji Lavene Statistic*. Hasil penghitungan uji homogenitas data perkembangan kreativitas peserta didik ditunjukkan pada

tabel berikut:

1. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Tabel 23
Test of Homogeneity of Variances

Perkembangan kreativitas :

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Data	Based on Mean	1.366	1	28	.252
	Based on Median	1.519	1	28	.228
	Based on Median and with adjusted df	1.519	1	25.923	.229
	Based on trimmed mean	1.360	1	28	.253

Berdasarkan data hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol, diketahui bahwa dengan taraf signifikan sebesar 0,05 setelah data dimasukan ke dalam rumus maka diperoleh nilai r_{hitung} dengan melihat signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,253. Dimana berdasarkan dasar pengambilan keputusan $r_{hitung} > 0.05$ maka data dikatakan memiliki varian yang sama atau homogen. Sedangkan sebaliknya jika $r_{hitung} < 0.05$ maka data dikatakan tidak memiliki varian yang sama atau tidak homogen.

2. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

Tabel 24
Test of Homogeneity of Variances
perkembangan kreativitas

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Data	Based on Mean	.246	1	28	.624
	Based on Median	.136	1	28	.716
	Based on Median and with adjusted df	.136	1	27.767	.716
	Based on trimmed mean	.258	1	28	.616

Berdasarkan data hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol, diketahui bahwa dengan taraf signifikan sebesar 0,05 setelah data dimasukkan ke dalam rumus maka diperoleh nilai r_{hitung} dengan melihat signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,616. Dimana berdasarkan dasar pengambilan keputusan $r_{hitung} > 0.05$ maka data dikatakan memiliki varian yang sama atau homogen. Sedangkan sebaliknya jika $r_{hitung} < 0.05$ maka data dikatakan tidak memiliki varian yang sama atau tidak homogen.

2. Uji Hipotesis Penelitian

Analisis *statistic inferensial* adalah serangkaian teknik yang digunakan untuk menganalisis, menaksir, dan mengambil kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dari sampel untuk menggambarkan karakteristik atau ciri dari suatu populasi. Adapun hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah :

Ho : Tidak ada pengaruh signifikan dalam perkembangan kreativitas peserta didik antara yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan dengan memanfaatkan APE bahan barang-barang bekas di RA Akhlakul Karimah

Ha : Ada pengaruh signifikan dalam perkembangan kreativitas peserta didik antara yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan dengan memanfaatkan APE bahan barang-barang bekas di RA Akhlakul Karimah

Pengujian dalam penelitian ini menggunakan Uji-t dua sampel. pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan pengaruh alat permainan edukatif (APE) bahan barang-barang bekas terhadap perkembangan kreativitas peserta didik usia dini. Adapun kriteria penerimaan data terdapat perbedaan atau tidak berdasarkan nilai signifikansi hasil output SPSS adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai sig, $< 0,05$ (maka alat permainan edukatif memberikan pengaruh)
- b. Jika nilai sig, $> 0,05$ (maka alat permainan edukatif tidak memberikan pengaruh)

Adapun hasil analisis dengan menggunakan uji-t *independent sampel test* sebagai berikut:

Tabel 25
Data Hasil Perhitungan Uji-t Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Data	16.201	29	.000	32.56667	28.4555	36.6779

Memperhatikan tabel di atas diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. nilai Sig. (2-tailed) ini lebih kecil dari 0,05 (5%) maka dengan demikian hasil dari penelitian menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh yang signifikan dalam perkembangan kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan bahan barang-barang bekas.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara. Pada penelitian ini penulis mengambil sampel yaitu kelas B1 yang berjumlah 15 peserta didik sebagai (kelas eksperimen) dan kelas B2 yang berjumlah 15 peserta didik sebagai (kelas kontrol).

Pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan menggunakan APE barang-barang bekas sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan APE yang instan atau sudah jadi. Sebelum dimulai atau diberikan perlakuan maka penulis memberikan tes berupa *pretest* untuk mengetahui keadaan awal dan setelah diberikan perlakuan maka penulis memberikan *posttes* untuk

melihat hasil yang akan dicapai atau diharapkan. Penilaian atau soal yang diberikan kepada peserta didik sudah lebih dahulu di uji validitas dan reliabilitas dengan 15 butir item soal.

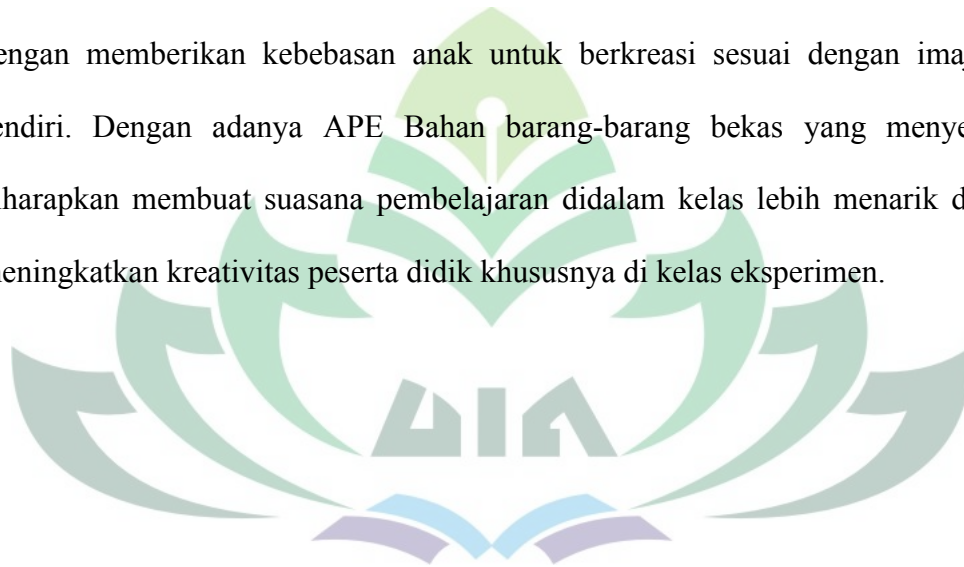
Hasil analisis data yang didapatkan dari *pretest* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diperoleh bahwa masing-masing kelas mempunyai keadaan awal yang sama rata, hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji normalitas dan homogenitas. Masing-masing data kelas baik eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal dengan rata-rata 28.9 dan 27.0 dan kedua kelas mempunyai varians yang sama atau homogen.

Hasil analisis data dari *posttest* menunjukkan hasil bahwa data berdistribusi normal dan bervariansi sama atau homogen dengan rata-rata 34.3 dan 30.8. Berdasarkan hasil uji hipotesis penelitian menggunakan Uji-t maka dapat disimpulkan bahwa nilai $r_{hitung} < 0.05$ H_a diterima yang artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam perkembangan kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan bahan barang-barang bekas.

Kreativitas merupakan suatu bakat untuk membuat permainan kecil dari hal-hal sederhana. Kreativitas sendiri dapat diciptakan sendiri dengan memanfaatkan barang-barang di sekitar anak-anak. Salah satu penggunaan barang yang dapat menciptakan kreativitas anak adalah sampah daur ulang atau barang bekas. Pemanfaatan APE barang-barang bekas dapat menumbuhkan atau meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Melalui penggunaan barang bekas dapat memberikan penjelasan kepada peserta didik bahwa sampah yang berlebihan dapat mempengaruhi lahan, memperkenalkan praktik penggunaan kembali atau mendaur ulang sampah yang tidak berguna menjadi sarana atau barang multifungsi. Selain memberikan pembelajaran dan wawasan kepada anak bagaimana pentingnya barang bekas, barang bekas juga dapat meningkatkan kreativitas anak menjadi berkembang.

Kreativitas anak dapat dirangsang melalui kegiatan bermain dan permainan, dengan memberikan kebebasan anak untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya sendiri. Dengan adanya APE Bahan barang-barang bekas yang menyenangkan diharapkan membuat suasana pembelajaran didalam kelas lebih menarik dan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik khususnya di kelas eksperimen.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dalam pemanfaatan permainan edukatif barang-barang bekas terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Pendidik hendaknya dapat menggunakan atau memanfaatkan barang-barang bekas yang sudah tersedia di lingkungan sekolah agar dapat perkembangan kreativitas anak menjadi lebih baik.
2. Peserta didik sebaiknya tidak perlu merasa ragu dan takut untuk mencoba menuangkan ide-ide kreatif yang dimiliki untuk perkembangan atau menumbuhkan kreativitas anak usia 5-6 tahun agar proses pembelajaran menjadi tidak jenuh.

Semoga apa yang diteliti dapat dilanjutkan oleh penulis lain dengan penelitian yang lebih luas dan apa yang diteliti dapat memberikan manfaat dan sumbangan pemikiran bagi pendidik pada umumnya dan penulis pada khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Yus, *Model Pendidikan Anaak Usia Dini* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010)
- Aniendya Christianna, *Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Berbasis Bahan Bekas Untuk, Program Studi Desain Komunikasi Visual, A. & Seni dan Desain Universitas Kristen Petra*, Surabaya:2013
- Ardian Arsyhari, Helda Selvia. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Bulletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika “Al-Biruni Vol 5 No 1*,2016
- Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013)
- Astini Baik Nilawati, dkk. *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini , Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6*, Edisi I (Tahun 2017)
- Gina Rosginasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Ekstraksi di SMK N 2 Indra Mayu* (skripsi program strata Universitas pendidikan Indonesia : 2014)
- Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : Asdi Mahasatya,2011)
- Hijriati, *Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Volume III. No 2 (Tahun 2017)
- Immawan Muhammad Arif.” *Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar”*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 8* (Tahun 2016)
- John Dimyati, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan dan aplikasinya pada Paud*, Jakarta: Kencana
- Kurnia Dewi. *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini* (Tahun 2016)
- Luluk Asmawati. *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya,2014)
- Maemunah Siti,”*Kreativitas Guru Paud Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Bahan Alam’*. Vol : XXII, No : 3 (Tahun 2015)

- Maya Siskawati, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa". *Jurnal Studi Sosial Vol 4*, No I (Tahun 2016)
- Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012)
- Mulyasa, 2014, *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Nuraini Yuliana dan Sujiono Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, PT Indeks, Jakarta: 2010
- Pramuditya D. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Kepedulian Terhadap Makhluk Hidup Siswa Sekolah Dasar*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta: 2016
- Prasetyawati Dwi, dkk. *Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader PAUD Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Jurnal Penelitian PAUDIA*, Volume I No. I (Tahun 2011)
- Siarni, Marungkil Pasaribu, dan Amran Rede, "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Sahule Mamuju Utara". *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 2* (Tahun 2016)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : PT. Alfabet, 2015)
- Sudita Ketut. "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Jilid 47, Nomor 2-3 (Tahun 2014)
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta. Cet. Ke-18.
- Syaroh May. *Pengelolaan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Di Tk Sambinoe Takengon Aceh Tengah*, (Tahun 2017)
- Zaman, Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK* (Tangerang : Universitas Terbuka, 2013)

L

A

M

P

I

R

A

N



Lampiran 1

**Daftar Nama Anak Kelas Eksperimen (B1) Dan Kelas Kontrol (B2)
Ra Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara**

No	Nama Anak Kelas B1 (kelompok eksperimen 5-6 tahun)
1	Nurul Azizah
2	Indah Adiatama
3	Kurniawan Yusuf
4	Lidia Ramadhani Aulia
5	Dewi Nurlaili
6	Reno Aditya Cahya Saputra
7	Hania Anis Kayfiyati
8	Nela Nemus
9	Siti Rauda
10	Ana Triana
11	Riadi
12	Ilham Kurniawan Saputra
13	Anggi Julia Monica
14	Lidya Ajeng Sari
15	Fitri Kurnia

No	Nama Anak Kelas B1I (kelompok kontrol 4-5 tahun)
1	Icha Febilia
2	Mella Anggraini
3	Ervinna
4	Helbi Saputra
5	Andri Setiawan
6	Rizka Aprilia
7	Refa Agnasari
8	Aditya Daniar Herlambang
9	Mita Handika
10	Riska Rahmawati
11	Rahma Sari Ningtis
12	Miftahul Ulva
13	Iqbal Fajendra
14	Hakki Saputra
15	Revy Dasari

Lampiran 2

Hasil Penilaian Observasi Peserta Didik Kelas BI RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara

Nama Anak	No Item																		Total	Skor	% Ket
	1	2	3	4	Σ	5	6	7	8	Σ	9	10	11	12	13	14	15	Σ			
1. Rizkia	4	2	2	2	10	1	3	3	4	11	3	2	2	1	1	1	2	12	33	55.0	BB
2. Ami	3	3	2	4	12	4	1	4	3	12	4	2	3	4	4	2	1	20	44	73.3	BSH
3. Nadia	3	2	1	1	7	1	2	3	2	8	1	4	1	2	2	1	4	15	30	50.0	BB
4. Willy	2	2	2	2	8	1	4	2	3	10	1	3	2	2	1	3	1	13	31	51.6	BB
5. Lia	3	4	1	2	10	3	1	4	1	9	4	1	3	2	1	4	4	19	38	63.3	MB
6. Lisna	2	3	1	4	10	1	2	2	4	9	1	2	3	1	3	4	3	17	36	60.0	BB
7. Suci	1	3	1	2	7	2	1	2	1	6	2	4	1	1	2	3	1	14	27	45.0	BB
8. Azzam	3	2	3	4	12	4	4	2	4	14	3	3	4	4	3	3	4	24	50	83.3	BSH
9. Haris	1	1	2	1	5	1	1	1	2	5	3	2	4	1	1	1	1	13	23	38.3	BB
10. Dito	4	3	2	4	13	3	2	1	4	10	1	4	2	3	1	2	1	14	37	61.6	MB
11. Tyo	4	2	3	1	10	1	1	3	1	6	2	3	4	4	1	3	4	21	37	61.6	MB
12. Daniya	2	1	1	2	6	3	1	4	2	10	2	1	2	1	2	2	4	14	30	50.0	BB
13. Lilis	4	2	2	4	12	4	2	3	2	11	4	3	3	3	2	4	3	22	45	75.0	BSH
14. Maya	1	1	2	2	6	3	1	3	1	8	2	1	1	3	4	4	1	16	30	50.0	BB
15. Nia	4	4	3	4	15	4	4	3	4	15	3	3	4	3	4	4	4	25	55	91.6	BSB

Lampiran 3

Input Data Uji Coba Instrument Nilai Perkembangan Kreativitas Anak Di Kelas RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung

Utara

Nama Anak	No Item															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1. Rizkia	3	1	4	2	1	1	2	2	1	4	2	3	1	2	1	28
2. Ami	3	4	2	4	4	3	4	4	2	1	2	2	1	1	1	38
3. Nadia	2	1	3	1	1	3	2	2	4	1	2	1	1	1	1	26
4. Willy	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	3	1	1	2	2	23
5. Lia	3	4	4	3	2	3	3	3	2	4	4	3	4	2	3	47
6. Lisna	1	2	3	4	4	2	1	2	3	1	2	1	2	2	1	31
7. Suci	2	3	1	2	2	1	1	2	3	1	1	1	3	1	1	25
8. Azzam	3	3	4	4	4	3	2	3	4	2	3	3	3	4	3	48
9. Haris	4	1	4	2	3	4	2	4	2	2	4	3	4	4	3	46
10. Dito	3	1	2	3	1	3	4	3	2	1	2	3	1	1	1	31
11. Tyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
12. Daniya	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	52
13. Lilis	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
14. Maya	3	2	1	2	3	4	1	3	4	2	3	2	4	2	1	37
15. Nia	3	1	1	2	2	3	4	4	4	4	4	2	3	2	1	40

Lampiran 4

**Output Perhitungan Reliabilitas
Hasil Uji Coba Instrumen Dengan Spss
Nilai Pengembangan Kreativitas Anak
Di Kelompok Eksperimen RA Akhlakul Karimah**

Reliability

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.864	15



Lampiran 5

INPUT DATA PRETEST KELOMPOK KONTROL

Nama Anak	No Item															Total	Skor	% Ket
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1. Icha Febilia	1	4	2	4	1	4	4	4	2	4	4	2	1	4	1	42	69,7	MB
2. Mella Anggraini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	24,9	BB
3. Ervinna	2	4	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	1	1	1	36	54,7	BB
4. Helbi Saputra	1	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	29	48,1	BB
5. Andri Setiawan	2	3	2	2	2	3	1	3	2	2	3	1	1	1	1	29	48,1	BB
6. Rizka Aprilia	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	48,1	BB
7. Refa Agnasari	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	24	39,8	BB
8. Aditya Daniar H	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	18	29,8	BB
9. Mita Handika	4	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	28	46,4	BB
10. Riska Rahmawati	1	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	28	46,4	BB
11. Rahma Sari Ningtis	1	2	4	1	1	1	2	2	2	2	2	4	1	1	1	27	44,8	BB
12. Miftahul Ulva	1	4	2	2	4	3	3	2	4	1	1	1	1	1	1	31	51,4	BB
13. Iqbal Fajendra	3	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	36,5	BB
14. Hakki Saputra	1	3	2	2	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	22	36,5	BB
15. Revvy Dasari	1	4	3	4	1	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	29	48,1	BB

Lampiran 6

INPUT DATA PRETEST KELOMPOK EKSPERIMEN

Nama Anak	No Item																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total	Skor	% Ket
1. Nurul Azizah	1	2	4	1	2	4	2	2	3	2	2	2	4	4	3	38	63,3	MB
2. Indah Adiatama	2	3	3	2	2	2	3	3	1	1	2	3	3	2	3	35	58,2	BB
3. Kurniawan Yusuf	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	4	1	20	33,2	BB
4. Lidia Ramadhani Aulia	3	1	2	2	2	3	2	2	3	3	1	1	1	1	1	28	46,4	BB
5. Dewi Nurlaili	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	17	10,2	BB
6. Reno Aditya Cahya S	1	4	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	3	3	2	29	48,1	BB
7. Hania Anis Kayfiyati	1	2	2	1	1	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	31	51,4	BB
8. Nela Nemus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	16	17,6	BB
9. Siti Rauda	4	4	4	1	4	1	4	4	3	4	4	3	3	3	4	50	83	BSH
10. Ana Triana	1	2	2	2	1	1	1	2	2	3	3	2	2	2	2	28	46,6	BB
11. Riadi	1	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	31	51,4	BB
12. Ilham Kurniawan S	1	2	2	1	1	1	1	2	3	3	2	2	2	2	2	27	44,8	BB
13. Anggi Julia Monica	1	2	2	1	1	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	31	51,4	BB
14. Lidya Ajeng Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	24,9	BB
15. Fitri Kurnia	2	2	4	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	38	63	MB

Lampiran 8

INPUT DATA POSTTEST KELOMPOK KONTROL

Nama Anak	No Item																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total	Skor	% Ket
IchaFebilia	1	2	4	1	2	4	2	2	3	2	2	2	4	4	3	37	61,4	MB
MellaAnggraini	2	3	3	2	2	2	3	3	1	1	2	3	3	2	3	45	74,7	BSH
Ervinna	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	4	1	32	53,1	BB
HelbiSaputra	3	1	2	2	2	3	2	2	3	3	1	1	1	1	1	30	50	BB
Andri Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	29	48,1	BB
Rizka Aprilia	1	4	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	3	3	2	37	61,4	MB
RefaAgnasari	1	2	2	1	1	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	39	65	MB
Aditya Daniar H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	32	53,3	BB
MitaHandika	4	4	4	1	4	1	4	4	3	4	4	3	3	3	4	50	83,3	BSB
RiskaRahmawati	1	2	2	2	1	1	1	2	2	3	3	2	2	2	2	32	53,3	BB
Rahma Sari Ningtis	1	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	19	31,5	BB
Miftahul Ulva	1	2	2	1	1	1	1	2	3	3	2	2	2	2	2	30	50	BB
Iqbal Fajendra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	8,3	BB
HakkiSaputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	31,5	BB
RevvDasari	2	2	4	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	26	43,1	BSH

Lampiran 8

INPUT DATA POSTEST KELOMPOK KONTROL

Nama Anak	No Item															Total	Skor	% Ket
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1. Icha Febilia	1	2	4	1	2	4	2	2	3	2	2	2	4	4	3	37	61,4	MB
2. Mella Anggraini	2	3	3	2	2	2	3	3	1	1	2	3	3	2	3	45	74,7	BSH
3. Ervinna	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	4	1	32	53,1	BB
4. Helbi Saputra	3	1	2	2	2	3	2	2	3	3	1	1	1	1	1	30	50	BB
5. Andri Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	29	48,1	BB
6. Rizka Aprilia	1	4	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	3	3	2	37	61,4	MB
7. Refa Agnasari	1	2	2	1	1	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	39	65	MB
8. Aditya Daniar H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	32	53,3	BB
9. Mita Handika	4	4	4	1	4	1	4	4	3	4	4	3	3	3	4	50	83,3	BSH
10. Riska Rahmawati	1	2	2	2	1	1	1	2	2	3	3	2	2	2	2	32	53,3	BB
11. Rahma Sari Ningtis	1	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	19	31,5	BB
12. Miftahul Ulva	1	2	2	1	1	1	1	2	3	3	2	2	2	2	2	30	50	BB
13. Iqbal Fajendra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	8,3	BB
14. Hakki Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	31,5	BB
15. Revvy Dasari	2	2	4	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	26	43,1	BSH

OUTPUT PERHITUNGAN PADA UJI NORMALITAS PRETEST DAN POSTTEST

1. Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Eksperimen
N		15
Normal Parameters ^a	Mean	28.9333
	Std. Deviation	9.43751
Most Extreme Differences	Absolute	.152
	Positive	.147
	Negative	-.152
Kolmogorov-Smirnov Z		.589
Asymp. Sig. (2-tailed)		.878
a. Test distribution is Normal.		

2. Uji Normalitas *Pretest* Kelas Kontrol

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kontrol
N		15
Normal Parameters ^a	Mean	27.0667
	Std. Deviation	6.43058
Most Extreme Differences	Absolute	.182
	Positive	.182
	Negative	-.163
Kolmogorov-Smirnov Z		.704
Asymp. Sig. (2-tailed)		.704
a. Test distribution is Normal.		

3. Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen

Tabel 3
Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Eksperimen
N		15
Normal Parameters ^a	Mean	34.3333
	Std. Deviation	11.12055
Most Extreme Differences	Absolute	.148
	Positive	.148
	Negative	-.106
Kolmogorov-Smirnov Z		.572
Asymp. Sig. (2-tailed)		.899
a. Test distribution is Normal.		

4. Uji Normalitas *Posttest* Kelas Kontrol

Tabel 4
Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Kontrol
N		15
Normal Parameters ^a	Mean	30.8000
	Std. Deviation	1.09883E1
Most Extreme Differences	Absolute	.168
	Positive	.123
	Negative	-.168
Kolmogorov-Smirnov Z		.652
Asymp. Sig. (2-tailed)		.789
a. Test distribution is Normal.		

OUTPUT PERHITUNGAN PADA UJI HOMOGENITAS PRETEST DAN POSTTEST

1. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Tabel 1
Test of Homogeneity of Variances

Perkembangan kreativitas :

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Data	Based on Mean	1.366	1	28	.252
	Based on Median	1.519	1	28	.228
	Based on Median and with adjusted df	1.519	1	25.923	.229
	Based on trimmed mean	1.360	1	28	.253

2. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

Tabel 2
Test of Homogeneity of Variances

perkembangan kreativitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Data	Based on Mean	.246	1	28	.624
	Based on Median	.136	1	28	.716
	Based on Median and with adjusted df	.136	1	27.767	.716
	Based on trimmed mean	.258	1	28	.616

OUTPUT PERHITUNGAN UJI INDEPENDENT SAMPEL T TEST

Tabel 1
Data Hasil Perhitungan Uji-t Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Data	16.201	29	.000	32.56667	28.4555	36.6779



Tabel 7
Kisi-Kisi Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item	Total
Perkembangan Kreativitas	Mampu menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk, gagasan atau karya nyata	Melukis dengan berbagai media	1,2,3,4	4
	Memiliki imajinasi dan rasa ingin tau yang besar	Menciptakan sesuatu dengan berbagai karya	5, 6, 7	3
		Bereksplorasi dengan berbagai media	8	1
	Mampu mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas	Meniru bentuk	9, 10, 11, 12	4
		Menggunting sesuai pola	13	1
		Menempel gambar dengan tepat	14, 15	2
	Jumlah		15	15

Tabel 8
Pedoman Observasi Perkembangan Kreativitas Dengan Menggunakan Barang Bekas
Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara

No	Item Soal	Penilaian Perkembangan Kreativitas			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu melukis dengan menggunakan kardus bekas, kertas bekas, dan karton bekas				
2	Anak mampu melukis karton dengan menggunakan sisir dan sikat gigi				
3	Anak mampu membuat bunga dari sedotan				
4	Anak mampu membuat bunga dari bekas aqua				
5	Anak mampu membuat kalung dari sedotan bekas				
6	Anak mampu membuat mahkota dari kardus atau kertas bekas				
7	Anak mampu membuat bentuk perahu dari kertas bekas				
8	Anak dapat bermain warna dengan berbagai jenis karton atau kertas lipat bekas				
9	Anak dapat meniru bentuk kupu-kupu dari karton bekas				
10	Anak mampu membuat tempat pensil, pena, dll dari stik ice cream				
11	Anak dapat membuat permainan dari kardus bekas				
12	Anak dapat membuat dan mengikuti pola gambar dengan kardus bekas				
13	Anak mampu mengunting pola gambar yang ada pada kardus bekas				
14	Anak mampu membuat kolase dari kardus bekas				
15	Anak mampu membuat mozaik dari kardus bekas				

**Kisi-Kisi Wawancara Penerapan APE Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas
Anak 5-6 Tahun di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara**

Indikator	Sub Indikator	Item
Menyiapkan RPPH	Guru menyiapkan RPPH untuk kegiatan yang akan dilakukan	1
Mempersiapkan APE yang akan digunakan	Guru menyiapkan APE sebelum kegiatan berlangsung	1
Memberi tahu kegiatan yang akan dilakukan	Guru memberi tahu tentang kegiatan yang ingin dilakukan	1
Mengumpulkan peserta didik untuk diberi pengarahan dan aturan	Guru mengumpulkan anak untuk memberi pengarahan atau peraturan sebelum kegiatan	1
Menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan	Guru memberi contoh langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan	1
Mendampingi peserta didik dalam kegiatan	Guru mendampingi anak saat kegiatan yang akan dilakukan	1
Jumlah		6

Pedoman Wawancara Penerapan APE Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di RA Akhlakul Kaarimah Kotabumi Lampung Utara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah ibu menyiapkan RPPH sebelum dilakukan kegiatan?	Iya, kami selalu menyiapkan RPPH sebelum kegiatan dimulai karena itu untuk panduan para dewan guru untuk mengetahui apa saja kegiatan yang akan dilakukan pada saat proses pembelajaran.
2	Sebelum kegiatan, apakah ibu mempersiapkan APE yang akan digunakan oleh peserta didik untuk digunakan saat kegiatan?	Iya, biasanya kami selalu menyiapkan APE/media yang akan digunakan untuk peserta didik nantinya saat kegiatan dimulai.
3	Sebelum memulai pembelajaran, apakah ibu memberi tahu kegiatan yang akan dilakukan?	Iya tentu karena peserta didik belum tahu apa saja yang akan dilakukan hari itu maka terlebih dahulu dewan guru memberi tahu apa saja kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dimulai.
4	Sebelum memulai kegiatan, apakah ibu mengumpulkan peserta didik untuk memberi pengarahan atau peraturan saat kegiatan?	Iya, kami para dewan guru selalu memberi pengarahan dan peraturan-peraturan saat akan memulai kegiatan agar peserta didik nantinya lebih terarah.
5	Sebelum kegiatan dimulai, apakah ibu memberikan contoh langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan?	Iya, biasanya setelah memberi tahu kegiatan yang akan dilakukan dan peraturan apa saja yang harus ditaati kami para dewan guru memberikan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan agar peserta didik lebih mengerti dan paham apa saja yang harus dilakukan terlebih dahulu.
6	Setelah memberi tugas, apakah ibu mendampingi anak saat kegiatan berlangsung?	Iya, kami selalu mendampingi anak saat memulai kegiatan karena anak biasanya masih belum mampu mengerjakan sendiri dan belum paham atau mengerti sehingga masih membutuhkan bantuan dari guru.